Cody Goodfellow

Les Secrets de San Francisco





6E ÉDITION FRANÇAISE

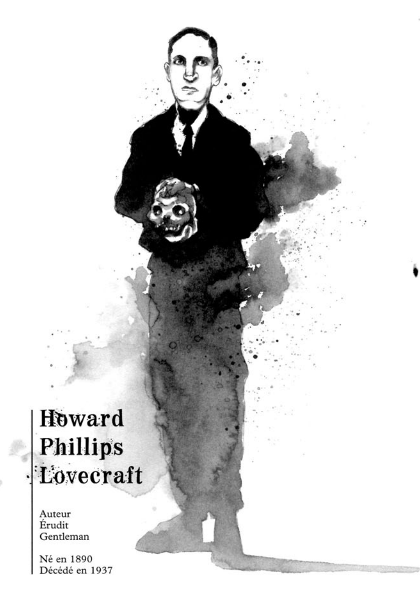
Les Secrets de San Francisco

EXPLOREZ LA VILLE DE LA BAIE
DANS LES ANNÉES VINGT

PAR CODY GOODFELLOW

TEXTES ADDITIONNELS :
DAVID CONYERS, BRIAN M. SAMMONS,
ELIZABETH A. WOLCOOT, HILARY AYER,
JANICE SELLERS, BADGER MCINNES

ÉDITIONS SANS-DÉTOUR



www.Sans-Detour.com

Pour la version américaine

Illustration de la couverture américaine : Paul Carrick
Illustrations : Earl Geier, Paul Carrick, Badger McInnes, Tom Sullivan
Direction éditoriale et Mise en page : Badger McInnes, Janice Sellers
Maquette couverture : Charlie Krank
Relecture : Hilary Ayer
Chaosium est : Charlie Krank, Lynn Willis, Dustin Wright, Fergie et divers autres grouillants

Pour la version française

Traduction : Philippe Auribeau
Relectures : Lisette Hanrion
Couverture & maquette intérieure : Christian Grussi

Imprimé en Allemagne • Westermann Druck Zwickau GmbH • ISBN : 978-2-917994-15-3
Édition et dépôt légal : février 2010

Table des matières

Introduction 5

Histoire de San Francisco 8

La ville de San Francisco 20

Chinatown 52

Seisme & Incendie 64

La Bay Area 70

Sociétés secrètes 94

Légendes et célébrités 104

Divertissements 112

Scénarios 118
- Le Voyage en ferry 120
- La Maison Westchester 126
- La Couleur de ses yeux 135
- Au-delà des limites 148

Annexes 186

Index 191



Dédié à Ambrose Bierce
(1842-1914)

Remerciements

Remerciements particuliers à Michael Savage de l'Institut de Mécanique et à Gracie de la Maison Winchester, qui furent d'une aide précieuse.



Introduction

La ville de la Baie

Dans toute l'Amérique du nord, il n'existe pas meilleure intersection de climats, de cultures et d'histoire que San Francisco : l'apogée de la Destinée Manifeste, le Golden Gate ouvrant sur l'Océan Pacifique et la réserve qui alimenta la richesse née de la Grande Ruée vers l'Or de Californie. Purgée de son passé tumultueux et anarchique par un tremblement de terre dévastateur à l'aube du vingtième siècle, San Francisco se révéla être la ville la plus cosmopolite de la Côte Ouest des États-Unis, et peut-être la ville la plus raffinée à l'ouest de Paris. Si une ville devait être choisie pour incarner l'antithèse de l'horreur étrange de l'univers de Lovecraft, ce serait bien San Francisco… mais observons de plus près.

San Francisco cache habilement son âge, et son histoire est de même dissimulée derrière un voile de fausse tranquillité. La Bay Area est passée de mains en mains à de nombreuses reprises, et chacun de ceux qui en ont pris le contrôle a laissé une marque indélébile sur la région. Celle-ci fut le territoire de quelques tribus indiennes des milliers d'années durant, et l'établissement des premiers colons européens coïncida avec la signature de la Déclaration d'indépendance américaine. San Francisco se développa comme une ville champignon américaine, et elle attira des fugitifs et des pratiquants de cultes peu communs venant des quatre coins d'Amérique. Au dix-neuvième siècle, des histoires lui conférèrent des proportions mythiques, tandis qu'elle devenait la ville comportant la plus grande diversité ethnique en Amérique mais également celle où la loi se faisait la plus discrète. La comparer à Sodome n'est sans doute pas si exagéré, et le jugement survint en 1906 sous la forme d'un séisme et d'incendies sans précédents, les plus destructeurs jamais observés dans l'ouest. Les figures hautes en couleur de San Francisco s'évanouirent dans le passé, ou dans les ombres, où elles demeurent toujours.

Pour ceux qui vivent et travaillent à San Francisco, celle-ci est bien plus qu'une simple métropole. Elle est La Ville, une entité vivante dont le caractère unique et la nature changeante façonnent l'atmosphère, les institutions et les citoyens les plus influents. La Bay Area de San Francisco est une région très appropriée pour initier des campagnes centrées sur l'Orient, et elle possède de nombreuses ressources en matière de recherche et des lieux pleins d'outrance pour pimenter des scénarios se déroulant dans ses frontières, en particulier la plus importante et plus ancienne enclave de colons chinois, la maison hantée la plus célèbre au monde, et deux des plus tristement célèbres prisons jamais construites. Le but de ce supplément est de fournir une description aussi exhaustive que possible de San Francisco dans les années 1920, en accordant une attention particulière au large réservoir de folklore local et d'opportunités uniques en matière d'investigations sur le Mythe de Cthulhu. Nous pensons qu'après avoir consulté ce livre et parcouru ses pages, vous trouverez sans doute que le Golden Gate égale tout ce qui peut être trouvé en Nouvelle Angleterre et mérite amplement d'être intégré dans ce que l'on appelle communément le Pays de Lovecraft.

Ce guide fournira la toile de fond pour des campagnes situées dans la Bay Area et San Francisco dans les années 1920, et inclut des éléments de géographie urbaine, d'histoire et de lieux de recherche. Il décrira les endroits où les San Franciscains aboutissent quand ils violent la loi, quand ils deviennent fous ou qu'ils meurent. Vous découvrirez les points de vue, les sons et les secrets de San Francisco, qui en font une ville sans équivalent dans le monde.

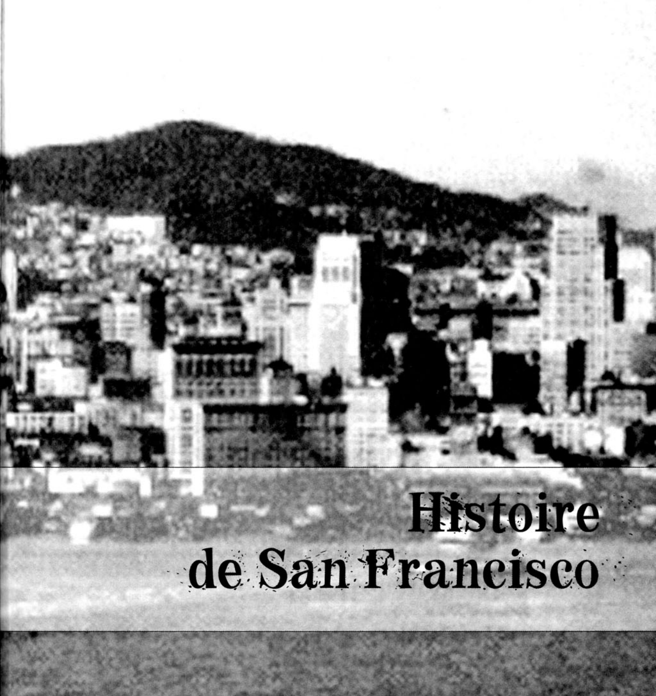
Lorsque nous avons composé ce livre, nous avons tâché de séparer la réalité de la fiction en incluant des éléments qui n'ont pas été vérifiés historiquement, dans des encarts proposant des amorces de scénarios. Ils constituent des spéculations sur les côtés sombres de la ville, à partir desquels le gardien pourra créer des scénarios. Cependant, de nombreux éléments que vous découvrirez au fil de votre lecture vous paraîtront plus étranges encore que les éléments de fiction. La Ville possède son propre mythe, et quand la vérité côtoie des légendes telles l'Empereur Norton, Mammy Pleasant ou Sarah Winchester, on peut faire confiance aux San Franciscains pour donner foi à la légende. Pour cette raison, afin d'évoquer cette image romancée du passé de la ville, les histoires à dormir debout et les légendes de San Francisco sont placées aux côtés de la pure vérité, car elles font autant partie de l'histoire que les éléments réels.

Je remercie particulièrement Scott Elsesser, J. Adam Barnes, Chris Bush, Todd Mullin et Hailey Goodfellow.

Cody Goodfellow







Histoire de San Francisco

Histoire de San Francisco

Les terres pastorales des indiens de la côte deviennent la Terre de L'Or

Événements historiques notables

Avant 7000 avant JC : Des Indiens traversent les étendues glacées du Bering s'installent au nord de la Californie.

12000 – 7000 avant JC : Les Coastanoans arrivent à San Francisco et établissent une société paisible basée sur la chasse et la cueillette.

2000 avant JC – 1000 après JC : Des groupes rumsen arrivent dans la Bay Area et commence l'adoration du dieu du tourbillon. Des conflits durables s'ensuivent. Les Rumsen s'enfuient ou disparaissent, mais ne sont jamais totalement éradiqués.

1542 : Cabrillo cartographie la côte de Californie pour l'Espagne mais ne repère pas le Golden Gate.

1579

17 Juin : Sir Francis Drake arrive à Drake's Bay (nommée ainsi par George Vancouver en 1792) et revendique la terre de la « Nouvelle Albion » pour le compte de l'Angleterre.

1776-1821 : Le Temps des Missions

De petits groupes de missionnaires franciscains accompagnés de soldats espagnols s'établissent à San Francisco, San Rafael, San José et commence à évangéliser les Indiens de la côte. Les Indiens passent d'une vie tribale à un système agricole et sont convertis de force au christianisme. Les soldats s'établissent sur de grandes étendues de terre.

1775

5 Août : Le lieutenant Manuel de Ayala arrive en bateau dans la baie de San Francisco.

1776

San Francisco est née sous la forme d'un campement catholique pauvrement défendu.

29 mars (le vendredi des larmes) : L'expédition de Anza établit un campement sur la péninsule de San Francisco.

29 Juin (Jour des fêtes de Saint Pierre et Saint Paul) : Le Père Palou célèbre sa première messe à Laguna de Nuestra Senora de Los Dolores. Fondation officielle de San Francisco.

17 Septembre : Fondation du Présidio

9 Octobre : Fondation de la Mission Dolores (Mision San Francisco de Asis)

1784

28 Août : Mort à la Mission San Carlos du Père Junipero Serra, créateur du système d'implantation des missions en Californie, à l'âge de 71 ans.

Les premiers humains qui s'installèrent dans la région qui serait plus tard connue sous le nom de San Francisco furent deux tribus indiennes dont les ancêtres arrivèrent entre cinq et dix mille ans de cela. Les Ohlones vivaient sur la péninsule et dans l'est de la baie, tandis que les Miwoks revendiquaient les terres situées sur la côte nord. Les indiens de la baie étaient aussi paisibles que le climat et menaient une existence rurale qui fut bouleversée de façon irrévocable le 4 novembre 1769, quand une expédition menée par le capitaine Gaspard de Portola découvrit la baie. La région, nommée par les Espagnols Yerba Buena, fut rattachée à la Haute-Californie et par conséquent à l'Espagne.

En 1775, le lieutenant Manuel de Ayala amena le paquebot San Carlos dans la baie par le Golden Gate et cartographia les environs, donnant un nom à nombre des reliefs. Dans l'année qui suivit, une autre expédition maritime quitta le Mexique pour y installer une garnison militaire et une mission de Saint François (San Francisco en espagnol). La première messe fut célébrée sur le site de la mission San Francisco de Asis le 29 juin 1776, cinq jours après la signature de la déclaration d'indépendance à Philadelphie. Ainsi fut baptisée San Francisco.

Les Franciscains entreprirent d'évangéliser les indigènes, mais n'obtinrent qu'un succès limité. Certains acceptèrent d'embrasser la nouvelle religion et les règles de vie strictes qu'elle impliquait en échange de nourriture et de vêtements. D'autres préférèrent bien souvent prendre la fuite, et les moines se retrouvèrent dans une position de meneurs d'esclaves. Des légendes abondèrent dès cette époque sur les habitants cachés du Golden Gate, et ce fut au prix d'une répression armée que les Espagnols parvinrent à les éradiquer.

Pendant ce temps, les soldats érigèrent un fort en dur à la pointe de la péninsule, donnant à cet ensemble le nom de Présidio. Ils se préparèrent à affronter une invasion qui ne vint jamais. Les navires russes et britanniques rendirent visite à la colonie, contribuant à l'arrivée de marins débarqués et de fugitifs venant de diverses nations européennes. Le Mexique revendiqua la Alta California lors de sa déclaration d'indépendance vis-à-vis de l'Espagne en 1821, mais les nouvelles de ce changement de pouvoir n'atteignirent pas San Francisco avant 1822. Le nouveau gouvernement sécularisa les missions en 1834, expulsa les Franciscains et répartit les biens de l'Église entre les colons qui venaient s'établir dans la région. Des immigrants originaires de la Côte Est des États-Unis commencèrent à arriver en 1840 et furent accueillis en Alta California.

Quelques habitations hétéroclites apparurent autour de la mission, se multiplièrent et donnèrent finalement naissance à la ville de Yerba Buena.

La tranquillité des lieux fut encore mise à mal en 1846, quand les marins de l'USS Portsmouth accostèrent et plantèrent le drapeau américain sur Yerba Buena. De nouveau, les habitants acceptèrent la présence d'un nouvel envahisseur. Il s'agissait cette fois des États-Unis d'Amérique. En 1847, Yerba Buena devint officiellement San Francisco.

Moins de trois ans plus tard, de l'or fut découvert dans l'American River. En quelques semaines, 80 % de la population mâle de San Francisco avait quitté la ville pour se ruer vers la Sierra Nevada, et en moins d'un an, la ville avait connu un essor impressionnant où se massaient des soi-disant prospecteurs venus du monde entier. Une grande majorité de ceux qui affluaient pour se lancer dans la prospection passaient par San Francisco, que ce soit par le périlleux Cap Horn ou par les sommets des montagnes rocheuses. Et tous ceux qui effectivement en trouvaient revenaient à San Francisco pour le dilapider. La ville regorgea bientôt d'innombrables salles de jeu, de saloons et de maisons closes. La loi, si tant est qu'elle existât, prenait la plupart du temps la forme de comités de vigilance instaurés par d'importants hommes d'affaires. Ces comités étaient mandatés pour déporter ou lyncher les pyromanes, voyous et coupes gorges qui menaçaient, volaient ou offensaient les mauvaises personnes. L'afflux de nouveaux capitaux entraîna une inflation qui atteignit des sommets vertigineux, avant que ne survienne une crise en 1854, quand la valeur des concessions chuta brutalement, mettant ainsi un frein au développement florissant de l'économie. L'essor économique avait été alimenté par de nouveaux millionnaires comme William C. Ralston, qui investit sa fortune dans la construction du Palace Hotel, pour finalement mourir juste avant que l'établissement n'ouvre ses portes. Ou encore comme Samuel Brannan, un mormon dissident qui égara ses brebis loin du troupeau mené par la secte de Brigham Young, et qui quitta les États-Unis pour la Californie. Il posa le pied dans la Baie quelques jours après que celle-ci ne fut revendiquée par les États-Unis.

La dépression dura jusqu'en 1859, quand le filon d'argent du Comstock fut découvert au Nevada. Une deuxième vague, plus modeste, passa sur San Francisco, créant de nouveaux millionnaires et perpétua les excès liés à un climat dénué de toute loi. Les Quatre, un consortium de magnats qui construisirent le chemin de fer du Southern Pacific Railroad et



Carte de San Francisco en 1775

gagnèrent une mainmise sur tout l'ouest des États-Unis, prirent résidence à San Francisco, comme le firent des dizaines de milliers de Chinois, venus aux États-Unis pour travailler à la construction des chemins de fer et y courir leurs faibles chances. Après que la fièvre de l'argent se fut refroidie, San Francisco se structura et se civilisa, en finalisant la construction de la prison de Saint Quentin afin d'y enfermer ses condamnés et en recrutant une police raisonnablement incorruptible pour surveiller le reste. La ville était devenue le joyau de la Californie lorsqu'en 1906, le sol de San Francisco se mit à trembler et que la ville finit par s'effondrer.

San Francisco fut rapidement reconstruite et en 1915, elle accueillit l'exposition internationale du Panama-Pacifique, qui fêta la reconstruction de la ville autant que l'inauguration du canal de Panama. Dans les années 1920, San Francisco était une métropole prospère. En dépit du crash de 1929, les années 1930 virent la réalisation de deux structures monumentales, destinées à relier les côtés de la baie : les ponts du Golden Gate Bridge et du Bay Bridge.

La Formation de la Baie

La Baie de San Francisco était à l'origine une vallée située entre les chaînes de montagnes de la Côte Ouest. Durant des millions d'années, la vallée fut abritée de l'océan par la bande de terre élevée que constituait la péninsule de San Francisco. Les collines d'Oakland à l'Est bloquaient en outre les cours d'eau des-

1792

14 Novembre : Le Capitaine George Vancouver navigue dans les eaux de la baie de San Francisco et étudie ses défenses.

1821-1846 : Le temps des Ranchs

Le Mexique gagne son indépendance vis-à-vis de l'Espagne. Ce Mexique indépendant néglige les terres de Californie. D'immenses domaines d'élevage autonomes proposèrent. Des colons civils arrivent des États-Unis et du Mexique. Les défenses maritimes tombent en désuétude. Le gouvernement mexicain sécularise les missions. Les Indiens survivants s'évanouissent dans la nature.

1821 : Don Augustin de Itubide se proclame Empereur du Mexique sous le nom d'Augustin 1er.

1834

9 Août : Sécularisation des missions de Californie. Les Franciscains et les Indiens sont expulsés.

1835

Richard Henry Dana visite la Baie à bord du Brick Pilgrim.

1838

Juin-Juillet : Une série de tremblements de terre détruit presque entièrement le Présidio et Monterrey.

1840

Monterrey devient la capitale de Haute-Californie sous le commandement du gouverneur Alvarado.

1846-1880 : L'Âge Florissant

La Californie est intégrée aux États-Unis. San Francisco devient le camp de base de la ruée vers l'or et de l'immigration en provenance d'Asie et d'Europe. Un cycle de prospérité économique engendre de nouveaux millionnaires, dans une politique de laisser-faire. Au cours des courtes périodes de récession, les travailleurs s'en prennent aux travailleurs chinois.

1846

La Californie rejoint les États-Unis après un bref conflit avec le Mexique.

23 mai : Les États-Unis déclarent la guerre au Mexique.

14 juin-19 juillet : William B. Ide mène la rébellion pour une Californie autonome et proclame l'éphémère république de Bear Flag.

9 juillet : Le Capitaine J.-B. Montgomery (USS Porthsmouth) prend le contrôle de San Francisco dans un bain de sang et hisse le drapeau américain sur Portsmouth Square.

31 juillet : Une colonie de 230 mormons menée par Sam Brannan débarque du Brooklyn en provenance des Îles Sandwich.

1847

9 janvier : Premier tirage du *California Star*, le premier journal de San Francisco.

13 janvier : Fin de la guerre entre les États-Unis et le Mexique.

30 janvier : Yerba Buena devient San Francisco.

1848
24 janvier: De l'or est découvert à Sutter's Mills à Coloma.

2 février: Arrivée du premier bateau transportant des immigrants chinois à San Francisco.

3 Avril: Ouverture de la première école publique américaine à San Francisco.

9 novembre: Premier bureau de Poste sur Clay et Pike.

1849
15 Juillet: 230 policiers volontaires intronisés.

28 Juillet: Après 120 jours de mer, le Memnon est le premier clipper à relier New York à San Francisco.

24 Décembre: Un incendie ravage la ville basse.

1850
San Francisco se civilise, et se dote d'un gouvernement, d'une nouvelle mairie. Quelques journaux font leur apparition.

22 janvier: *Alta California* est le premier journal quotidien à paraître en Californie.

18 Février: Les comtés de la Bay Area sont définis.

1er Avril: Le gouvernement du comté de San Francisco est établi.

15 Avril: les textes officiels de la ville sont mis en application.

4 Mai: Un incendie embrase le site de la future Chinatown.

14 Juin: Les flammes ravagent le quartier de l'Union Square: des compagnies de pompiers volontaires répondent présent.

Septembre: Le premier directoire de la ville est publié.

9 septembre: La Californie devient le 31e état de l'Union.

17 Septembre: Nouvel incendie à Chinatown.

6 Novembre: Les sites d'Alcatraz, Angel, Goat Islands et Point San José deviennent réservés à un usage militaire.

1851
Le premier Comité de Vigilance est créé. Il affronte les Chiens et des Canards de Sydney.

4 Mai: Un incendie réduit la ville entière en cendres.

1852
19 Avril: Création de la Société historique de Californie.

23 Juillet: Premier enterrement au cimetière national du Présidio.

10 décembre: Le meurtrier José Forner est pendu sur Russian Hill. Cela constitue la première exécution légale à San Francisco.

1853
L'Académie des Sciences de Californie est créée.

1854
1er Octobre: Une ligne de télégraphe est mise en fonction entre San Francisco et San José.



Le Serpent de Mer de Santa Cruz

cendant de la chaîne de la Sierra Nevada. Les eaux se frayèrent finalement un chemin dans la vallée par le détroit de Carquinez, débouchant dans le détroit du Racoon entre Angel Island et Tiburon Island dans ce qui est de nos jours le comté de Marin, dans le bassin du Golden Gate, pour finalement se jeter dans l'océan pacifique, à quelque 25 kilomètres de la côte actuelle, alors marquée par les îles Farallone. La période glaciaire amena les eaux qui emplirent la baie il y a environ 100 000 ans. Les eaux se retirèrent par la suite, et ne reprirent leur place que lors de la dernière période glaciaire il y a environ 10 000 ans, dessinant les contours de la baie telle qu'on la connaît aujourd'hui.

Peu d'endroits de la baie atteignent une profondeur supérieure à sept mètres, à l'exception notable du Golden Gate lui-même, qui descend à plus de 100 mètres de profondeur. La baie s'étend au sud jusqu'à Palo Alto, à l'est jusqu'à Fremont et atteint au nord la baie de Suisun, où elle rejoint l'embouchure de la rivière Sacramento. Les rivages sont bordés de chaînes de collines escarpées contre lesquelles se blottit l'omniprésent brouillard qui caresse et enveloppe la côte. La brume empêche bien souvent la visibilité mais répercute par contre les sons sur de grandes distances. La baie elle-même accueille des centaines de variétés de poissons, d'oiseaux et de mammifères marins. On y trouve également des requins, allant de petits spécimens à des individus de près de trois mètres, qui chassent dans les courants traîtres du Golden Gate. Parfois, des baleines sont surprises par la marée et s'échouent sur les rivages. Les lits de coquillages du nord et du sud se rejoignent dans la baie, mais leur importance a été largement diminuée par des dizaines d'années d'exploitation forcenée.

L'océan Pacifique recrache une grande variété de déchets étranges sur les côtes de la Californie du Nord, mais en 1925, la plus étrange des découvertes se produisit à trois kilomètres au nord de Santa Cruz (près de cent kilomètres au sud de San Francisco). La carcasse d'une créature serpentine, longue de plus de treize mètres, dotée d'un museau pointu dénué de dents et de plusieurs paires d'embryons de pattes d'éléphant, fut photographiée et examinée par les experts du Centre océanographique Hopkins de Monterrey (voir Université de Stanford), qui ouvrirent un débat quant à son origine. Certains maintinrent que cette créature était un spécimen de Berardius Bairdi, une espèce extrêmement rare de cétacé, d'autres avancèrent que les restes étaient d'origine préhistorique, conservés par un glacier qui avait fondu en descendant le Pacifique du nord au sud. La presse lia cette carcasse aux évocations de serpent de mer qui avaient fleuri des dizaines d'années durant le long de la côte allant de Monterrey à la plage de Stinson dans le comté de Marin. Des marins expérimentés laissèrent entendre que le spécimen n'était qu'un membre parmi d'autres de cette espèce.

La Théorie de Gertrude Atherton

L'origine de la Baie de San Francisco a depuis longtemps été sujette à des théories enflammées. Une légende des indiens de la côte asserte que la baie fut formée par l'écrasement catastrophique d'un dieu enlacé au corps d'un mortel qu'il pensait épouser. Le bras du dieu écrasa la crête qui reliait la péninsule aux terres de Marin, et les eaux de l'océan affluèrent pour remplir la vallée, donnant ainsi naissance à la baie. L'historienne et romancière originaire de San Francisco, Gertrude Atherton, pense également que la baie a été formée par un événement géologique unique, survenu lors des 500 dernières années. Elle écrit : *« Pourquoi Drake et les explorateurs espagnols ont-ils, au 16e et 17e siècle, navigué le long de la côte et jeté l'ancre aussi loin que Point Reyes et les Farallones sans jamais percevoir l'accueillant portail vers la baie ? »* (Voir « Le trésor de Drake », page 107). La réponse logique à cette question aurait pu être simplement le brouillard, qui très souvent occulte le passage large d'un kilomètre et demi de nos jours. Mais Atherton insiste sur le fait que là où le portail offre aujourd'hui un passage à travers les chaînes de la côte se trouvait du temps de Drake une barrière montagneuse massive. Si cette assertion est exacte, un tremblement de terre doit avoir eu lieu entre 1609, date à laquelle Sebastian Vizcaino échoua à apercevoir le Golden Gate, et 1769, quand Gaspard de Portola le découvrit par hasard après avoir dépassé sa destination initiale qu'était Monterrey. Il n'existe aucun fait corroborant la théorie d'Atherton, hormis les légendes indiennes et les hypothèses que posèrent les géologues du 19e siècle sur la possible formation du Golden Gate à une époque en effet récente.

Dans une étude datant de 1853, le géologue W.P. Blake fournit une description de la côte de la baie: *« C'est une chose curieuse que la plage de sable allant de Fort Point à Point San José ait été rejetée par le ressac sur un dépôt alluvial complet, qui possède les caractéristiques d' un marais ou d' une tourbière. Le sable et les rochers épars reposent sur une couche de tourbe qui peut être aisément examinée à marée basse. La couche de tourbe trouve son prolongement dans les plaines situées à l' intérieur de la ceinture de sable. Des traces de cette tourbière peuvent également être décelées entre la ceinture de sable et les collines de grès situées à proximité. Il est difficile de donner crédit à la présence d' un marais au vu des conditions que l' on peut observer à présent. L'action*

perpétuelle du ressac est destructrice et il aurait été impossible à un marais de se former à partir du moment où le Golden Gate était ouvert, tel que nous le voyons de nos jours. »

Les géologues pensent avoir depuis prouvé à maintes reprises que la théorie d'Atherton était fausse. Ils apportèrent nombre de preuves que le Golden Gate avait bien été formé par les effets de l'eau qui des millions d'années durant s'était précipitée vers la mer.

Les indigènes

Quand les Espagnols découvrirent la baie, ils observèrent également ce qu'ils crurent être une tribu indienne de taille respectable, établie tout autour. Ils les nommèrent les Costanos (Ceux de la côte). En réalité, les Costanos constituaient deux tribus distinctes, quoique présentant des similitudes. Les Miwoks occupaient ce qui constitue à présent le comté de Marin et les régions du nord de la baie. Les Ohlones, quant à eux, contrôlaient l'est et le sud de la baie ainsi que la péninsule de San Francisco. Les deux tribus partageaient le même style de vie, mais avaient des cultures différentes.

L'une des grandes différences entre ces deux tribus était les langues qu'elles parlaient. À l'arrivée des Espagnols, une population de Costanoans estimée à 300 000 individus occupait la baie. Toutefois, en raison de la structure de ces tribus, leur nombre exact ne sera jamais connu. En effet, les Miwoks et les Ohlones menaient une vie semi-nomade et leurs bandes se déplaçaient en petits groupes appartenant au même clan ou à la même famille. Ces groupes pouvaient aussi bien atteindre trente personnes que s'élever à cinq individus seulement. Chaque groupe était placé sous l'autorité d'un chef ou d'un chaman. Les chefs étaient uniquement destinés à régler les rares conflits qui pouvaient parfois survenir entre les différentes bandes.

Le peuple des Costanoans était paisible à l'excès. Les querelles entre les tribus ou les familles se résolvaient par des concours de hurlements durant lesquels les adversaires s'abreuvaient des plus abominables insultes qu'ils pouvaient imaginer (comme c'est le cas dans la civilisation esquimau avec le duel de chants). Si cela ne suffisait pas à résoudre le conflit, les combattants recourraient à un affrontement comprenant l'utilisation de bâtons et de pierres. Les oppositions physiques étaient en général rapides et ne causaient que des blessures superficielles.

Les Costanoans étaient restés fermement implantés dans l'age de Pierre. Grâce à la richesse des terres environnantes, ils n'avaient jamais ressenti le besoin de développer la poterie ou le travail du métal. Leur seul artisanat notable était le tissage de superbes paniers. Les Costanoans utilisaient ces paniers pour quasiment toutes leurs taches quotidiennes, et leurs embarcations et leurs huttes étaient également confectionnées à partir de scirpe. Les seuls monuments pérennes issus de leur mode de vie étaient les gigantesques empilements de coquillages que l'on pouvait trouver dans leurs villages. Les Costanoans empilaient en effet les restes de leurs repas devant leurs habitations, formant des tas de trois mètres de haut sur des dizaines de mètres de long.

Pratiques religieuses

Les deux civilisations différaient également sur le point de la religion. La déité primaire des Miwoks était Wuyoki (« le Vieil Homme Coyote »), dieu des morts. Les Miwoks croyaient que les âmes des morts s'élançaient d'une falaise et plongeaient dans les eaux de la baie puis suivaient une piste vers l'ouest le long de la « Route d'or ». Cette piste menait à un endroit appelé Ute-yomigo (« La demeure des Morts ») au cœur du soleil levant. Là, les esprits étaient soumis à l'épreuve du feu. Si l'âme était jugée fidèle à Wuyoki, elle était autorisée à franchir le passage et à vivre à jamais en paix aux côtés de Vieil Homme Coyote. Des offrandes de pain, de coquillages et de farine de gland étaient utilisées pour transférer du pouvoir aux âmes voyageuses. Des rituels étaient également organisés pour conférer de la force aux morts et les aider ainsi à franchir leurs épreuves.

Les Ohlones vénéraient également Vieil Homme Coyote et d'autres dieux miwoks, mais leur croyance principale était basée sur les esprits de la nature. Leurs prières et leurs offrandes de fumée de pipe emplissaient l'air, et ils faisaient offrande de graines aux rayons

Amorce de scénario

Et si la théorie d'Atherton se révélait exacte? On pourrait facilement penser que des forces d'origine humaine ou surnaturelle sont responsables de l'ouverture de la brèche que constitue le Golden Gate. À partir de ce postulat de départ, plusieurs possibilités sont offertes. Les chamans grizzli de Rumsen (voir plus loin) pourraient avoir invoqué des Chthoniens pour ouvrir le passage afin de libérer leur dieu endormi, ou les Miwoks pourraient avoir fait de même pour au contraire tenter de noyer cette divinité dans un effort désespéré.

Si les chamans du grizzli ont survécu jusqu'au vingtième siècle, serait-il possible que le tremblement de terre de 1906 ait été causé par une tentative de leur part de réveiller leur dieu du tourbillon en utilisant pour cela le pouvoir des Chthoniens? Quel prix fut payé aux Chthoniens lors de cette deuxième tentative?

22 Novembre: Tremblement de terre. Le niveau d'eau du Lac Merced baisse de 10 mètres.

1856
Un deuxième Comité de Vigilance est formé. Il juge et lynche James P. Casey et Charles Cora.

1857
Premier Pavillon de Mécanique sur Montgomery et Post.

1859
Le plus riche gisement d'argent de l'histoire est découvert dans l'ouest du Nevada, à Comstock Lodge, et amorce un nouvel afflux de prospecteurs et de criminalité.

1860
14 Avril: Le premier cavalier du Pony Express arrive à San Francisco, en provenance de St Joseph, Missouri.

16 Août: 30 hectares sur Lone Mountain sont achetés par l'Archevêque Alemany pour y implanter le cimetière du Calvaire.

1861
La Ligue des Mécaniciens est créée pour lutter contre les travaux forcés. Le télégraphe transcontinental est achevé.

1862
La Californie se range aux côtés de l'Union durant la Guerre de Sécession. Elle engage des troupes dans le conflit et envahit le Texas.

1863
Débuts de la ligne de chemin de fer du Central Pacific.

1865
La Californie ratifie le 13e amendement de la Constitution.

24 Avril: Un système d'alerte incendie est mis en place.

8 octobre: Un tremblement de terre cause des dommages mesurés.

1867
L'hystérie anti-chinoise atteint de nouveaux sommets. Les travailleurs coolies sont expulsés de leurs lieux de travail. Des émeutiers détruisent des commerces à Chinatown et manifestent pour l'adoption de lois d'immigration prônant l'exclusion.

1868
Ouverture du bâtiment de la YMCA (association des jeunes hommes chrétiens).

1869
10 Mai: Les rails de la Central et de l'Union Pacific se rejoignent à Promontary Point en Utah. L'immigration transcontinentale explose.

1870
Le Golden Gate Park est créé.

1872
Le télégraphe relie à présent San Francisco à l'Europe, l'Asie et l'Australie. Le premier Acte d'Exclusion des Chinois est adopté (il sera reconduit tous les dix ans jusqu'en 1924) : il interdit la citoyenneté aux hommes et interdit l'immigration de travailleurs chinois.

1873
28 Mai: Six entreprises font pression sur Hong Kong pour arrêter l'immigration chinoise vers les États-Unis.

2 Août: Galop d'essai du premier cable car (tramway).

1874
5 Novembre: Un nouvel US Mint (Hôtel de la Monnaie) est officiellement inauguré.

1875
14 Octobre: Ouverture en grande pompe du Palace Hôtel, lors d'un banquet donné en l'honneur du Général Philip Sheridan.

1877
Le Parti des Travailleurs de Californie, un groupe communiste, organise des rassemblements et s'en prend aux travailleurs chinois.

1878
Premier annuaire téléphonique à San Francisco, publié par American Speaking Telephone Co of San Francisco & Butchertown.

3 Janvier: 500 travailleurs sans emploi manifestent devant la mairie et réclament du travail.

1879
7 Juin: La bibliothèque publique ouvre ses portes sur Bush, entre Kearny et Dupont.

1880-1906 : l'Âge d'or
Protégée des incendies par des bâtiments dorénavant construits en pierre et en brique, San Francisco retire les bénéfices de la liaison ferroviaire avec les états de l'Est. La loi et l'ordre sont consolidés dans la ville.

1880
8 Janvier: Mort de L'Empereur Norton.

23 Juillet: Début de la construction de l'Observatoire de Lick.

1883
Le bandit de grand chemin et poète déchu « Black Bart » est arrêté à San Francisco.

1886
11 février: Des syndicats de plâtriers, plombiers, gaziers et peintres s'unissent pour former le Rassemblement des métiers du bâtiment.

11 Mai: 10 000 membres de syndicats prennent part au plus grand défilé de travailleurs ayant eu lieu dans la ville.

1887
5 Février: Des chutes de neige sans précédent tombent sur San Francisco.

16 mai: Sarah Bernhardt se produit au Théâtre Baldwin.

1891
L'*Examiner* de Hearst pousse *Alta California* à la faillite. Les actes constitutifs de l'université de Stanford sont approuvés.

30 janvier: Mort du Roi Kalakaua d'Hawaï au Palace Hôtel.

5 décembre: Un centre de l'Armée du salut est implanté à San Francisco.

1892
19 Mars: Première grande rencontre sportive entre les Universités de Californie et Stanford.

1er mai: Ouverture du centre de quarantaine d'Angel Island.

1893
Décès du baron du rail, membre des Quatre et ancien gouverneur de Californie, Leland Stanford.

1894
27 janvier-4 Juillet : Foire du Solstice dans le Golden Gate Park.

du soleil. Les présents aux esprits du ciel (viande séchée, fourrures et graines) étaient placées dans des paniers et installés en haut de longues perches dressées. Les offrandes aux esprits de la mer étaient jetées dans les eaux bouillonnantes du Golden Gate. Les Ohlones accordaient également une grande importance aux rêves et aux présages. Pour eux, les rêves étaient des guides qui dévoilaient les voies à suivre dans le futur, et de nombreux événements ordinaires étaient considérés comme de puissants présages. Ainsi, un oiseau qui pénétrait dans une habitation était synonyme de mauvais présage. La convulsion d'un muscle de la jambe indiquait que la personne en question devait bientôt entreprendre un voyage. Le chant de la chouette était présage de mort. Les augures étaient interprétés par le chaman de la tribu, qui représentait l'autorité suprême pour tout ce qui concernait les rêves et les présages. Les chamans menaient des existences solitaires à l'écart de la tribu et on devait aller les quérir quand un rêve nécessitait une interprétation ou qu'un présage inconnu se présentait. Les chamans communiquaient avec les esprits grâce à des rituels complexes qui impliquaient des périodes de jeûne, des incantations chantées et de longues danses rituelles.

La population costanoanne chuta à 20 000 individus au cours du siècle qui suivit leur premier contact avec les Espagnols. Les épidémies et la violence perpétrée à leur encontre furent les principales responsables. La plupart des survivants furent assimilés à la population mexicaine après que les missions eussent été fermées, et leur héritage culturel disparut. Les dernières tribus furent disséminées par les propriétaires de ranchs avides de travailleurs esclaves. Les indiens qui furent capturés étaient accablés de travail et étaient abattus s'ils tentaient de s'échapper. Quand la Californie rejoignit le giron des États-Unis, il ne restait plus assez d'indiens dans la baie pour qu'ils soient officiellement reconnus comme constituant une tribu.

Le dernier « sauvage » indien de Californie fut capturé dans un ranch près d'Oroville en 1911 alors qu'il tentait de dérober un poulet. Nu et affamé, il se nommait Ishi et fut immédiatement confié aux soins d'une équipe d'anthropologistes qui se mirent en tête de « lui enseigner les manières civilisées ». Ishi fut emporté par la tuberculose en 1916 à San Francisco.

Les chamans du grizzli

Les annales de la mission Dolores font parfois mention d'une troisième tribu qui était établie dans la région du Golden Gate avant que les Espagnols n'arrivent. Les membres de cette tribu étaient nommés les Rumsen. Leurs chamans étaient les chamans du grizzli.

Les Costanoans étaient intimement persuadés que les chamans du grizzli étaient la source de toute magie noire. Ils portaient des peaux d'ours portant encore les dents de l'animal et de griffes enduites de venin pour détruire leurs ennemis. Les chamans rumsens tuèrent leurs pères, mères, frères et sœurs en sacrifice à une terrifiante créature qui vivait dans un tourbillon situé au centre du Golden Gate. Les chamans du grizzli faisaient des offrandes de viande et de sang à cette sombre divinité en échange de pouvoir magique. Les Costanoans croyaient également que ce dieu se trouvait sur le chemin qu'empruntaient les âmes infortunées des Miwoks pour rejoindre Ute-Yomigo et qu'il les y dévorait. Le dieu du tourbillon faisait peser une terrible pression sur ceux qui, parmi les vivants comme parmi les morts, faisaient preuve de fragilité ou de détresse émotionnelle, tant et si bien que ceux qui ne pouvaient fournir les efforts nécessaires à l'existence et qui devenaient un fardeau pour la tribu étaient sacrifiés à la voracité de leur dieu.

C'est en raison de cette hérésie que les pacifiques Costanoans en vinrent à déclarer la guerre aux Rumsens. Les chamans grizzli étaient attaqués à vue, lapidés ou enterrés vivants sous des tas de coquillages qui étaient ensuite enflammés. Les chamans du grizzli répliquèrent en enlevant des enfants costanoans qu'ils sacrifièrent au dieu du tourbillon. Lorsque les Espagnols firent leur apparition, les rares Costanoans qui apprirent l'espagnol ne révélèrent que peu de choses sur les Rumsens ou les chamans du grizzli, mis à part qu'ils étaient mauvais et qu'ils devaient être détruits. Personne n'aurait pu affirmer

Amorce de scénario

Des recherches menées parmi les empilements de coquillages révéleront parfois des cachettes renfermant des « pierres de charme », des talismans gravés que les Ohlones arboraient afin de repousser les mauvais esprits (des Signes des Anciens). Certains empilements dans la région de la Baie de la Demi-Lune pourront également contenir des figurines de pierre nue représentant des humanoïdes aux traits de poissons combattant des requins. Quelquefois, les figurines représenteront un serpent de mer classique.




Indiens durant la période Espagnole

que l'un de ces terrifiants personnages était encore en vie, et tous semblaient craindre que le seul fait de prononcer leur nom pût les faire ressurgir des étendues sauvages.

La magie des chamans du grizzli ressemble sur bien des points à la magie vaudou, en cela qu'elle utilise la propre terreur de la victime pour causer sa perte. Les Rumsens envoient des rêves à ceux qu'ils ne peuvent tuer directement. Les songes les plongent dans un désespoir tel qu'ils se jetteraient euxmêmes dans le tourbillon pour que leur vie cessât. Des naufrages et leur lot de pertes humaines choquantes surviennent dans le Golden Gate avec la régularité d'offrandes rituelles et quelquefois, comme ce fut le cas avec le Rio de Janeiro, des navires entiers qui disparaissent complètement.

Climat

Le climat est tempéré et la végétation reste verte tout au long de l'année. La température moyenne est de 15° C en été et de 10° C en hiver. La pluie est une menace qui plane constamment. San Francisco reçoit une moyenne annuelle de 50 cm de pluie, avec les orages hivernaux réguliers qui apportent une dizaine de centimètres mensuels. La géographie est très variée tout autour de la baie : les collines ondulantes au sud et à l'est et les vallées densément boisées du nord contrastent de façon saisissante avec la pointe de la péninsule de San Francisco et ses paysages de désolation lunaire, constituée de dunes de sable et de broussailles.
Toutefois, San Francisco est une ville de microclimats, qui nichent dans des poches situées entre les collines et le long des criques et des plages, où le climat peut varier du tout au tout. Il est possible de subir une pluie fine à l'ouest des Twin Peaks tandis que la ville elle-même est ensoleillée. Une « poche », en particulier le long de l'océan ou vers Chinatown-North Beach, peut être enveloppée par un brouillard épais et cotonneux tandis que le reste de la ville profite d'une vue dégagée sur la baie. Potrero Hill est appréciée par les artistes et les amateurs de vie de Bohème pour être la partie de la ville jouissant du meilleur ensoleillement. La moitié de la colline seulement a été urbanisée, et les loyers y sont modérés.

Une légende urbaine prétend que le temps s'égare dans le brouillard. Il existe un grand nombre d'histoires sur des personnes qui sont parties pour une promenade solitaire et qui se sont retrouvées au centre d'événements historiques mineurs, comme un fameux duel, ou entraînés dans une discussion au crépuscule avec un interlocuteur qui s'évanouit dès que les premiers rayons du soleil le frappent.

Géographie

La péninsule est constituée par une chaîne de collines (47 dans la cité elle-même) qui se brisent en dunes de sables pentues en descendant vers le rivage. Comme la ville s'est développée avec la ruée vers l'or, ses collines ont été abondamment creusées et arasées, la terre extraite étant évacuée dans la baie. Les navires laissés à l'abandon par des déserteurs partis prospecter étaient utilisés comme abris temporaires, saloons et prisons, puis remplacés par des constructions en dur comme la ville s'étendait dans l'anse de Yerba Buena et dans la baie. Bay Street marque la voie d'eau originelle vers le Nord. Quand San Francisco devint plus raffinée, le Golden Gate Park fut aménagé dans les dunes de sable à l'aide de terre rapportée et de forages.

1895
4 Janvier : le Conseil de Surveillance est transféré à la nouvelle mairie.

1er Juillet : Alcatraz devient un pénitencier militaire.

1896
14 Mars : les Bains de Sutro sont inaugurés.

9 Juillet : La construction du Ferry Building débute.

1898
1er janvier : Un bateau-phare prend place à l'entrée de la baie en remplacement d'une bouée sonore.

8 Août : Mort d'Adolph Sutro, ancien maire, ingénieur et philanthrope.

1899
16 Avril : Émeute impliquant 1000 soldats au Présidio. 300 sont arrêtés.

15 décembre : Robert Duncan Milne, le premier écrivain professionnel de sciencefiction, est écrasé par une rame de tramway entre Market et Montgomery Street.

1900
La peste bubonique fait des apparitions chroniques.

14 Avril : L'emblème dessiné par John M. Gamble (visible en page 5) est adopté pour orner le drapeau de la ville de San Francisco. Le phénix présent sur le drapeau, supposé à l'origine être l'emblème d'une ère nouvelle de prospérité pour la ville, sera considéré comme un symbole de la renaissance de la ville après le tremblement de terre et l'incendie de 1906.

1901
Des grèves touchant la majorité des secteurs ouvriers paralysent San Francisco.

22 février : Le Rio de Janeiro coule au large du Golden Gate, faisant 129 victimes.

1er Août : Les enterrements à l'intérieur des limites de la ville sont proscrits.

1902
31 Juillet : Le premier sous-marin construit sur la Côte Ouest est mis en chantier à l'Union Iron Works.

1903
4 Juillet : Le Président Théodore Roosevelt passe un coup de téléphone autour du monde à partir de San Francisco.

25 Juillet : Le château hanté de Telegraph Hill est réduit en cendres.

1904
4 Septembre : Le premier conclave des Etranges Compères se réunit.

17 Octobre : Fondation de la Bank of Italy (qui deviendra Bank of America).

Décembre : Fin de la première épidémie de peste bubonique.

1906
18-20 Avril : Un tremblement de terre et les incendies qui s'ensuivent détruisent 500 pâtés de maisons et causent la mort de 700 personnes.

15 Novembre : Le Maire Schmitz et « Boss » Abe Ruef sont condamnés pour corruption et extorsion de fonds par le Grand Jury d'Oliver.



1907
18 Avril : Ouverture de l'hôtel Fairmont.

29 mai : Retour de la peste bubonique à Chinatown.

8 Juillet : Le Maire Eugene Schmitz est condamné à cinq ans de prison à St Quentin pour corruption et escroquerie.

26 août : Harry Houdini réalise un tour lors duquel il échappe à des chaînes qui l'enserrent sous l'eau au parc aquatique.

7 septembre : La troisième demeure de Sutro est réduite en cendres par un incendie d'origine électrique.

7 décembre : Le leader politique Abe Ruef est condamné à quatorze ans de prison à Saint Quentin pour corruption de gouvernement municipal.

1908
7 Juillet : La Grande Flotte Blanche de Roosevelt s'élance du port de San Francisco.

9 Juillet : La Forêt de Muir Woods dans le comté de Marin est classée Monument national.

13 Novembre : Francis J. Heney est assassiné en plein tribunal par Morris Haas.

1909
Début de la construction du nouveau palais de Justice. L'Hôpital général est achevé.

16 décembre : le Palace Hôtel rouvre ses portes.

1910
Ouverture du centre d'immigration d'Angel Island. Luisa Tetrazinni chante devant 250 000 personnes au pied de Lotta's Fountain.

1911
31 janvier : Le Congrès approuve l'offre de San Francisco d'accueillir l'Exposition Panama-Canal.

7 Mars : Abe Ruel débute sa peine de quatorze ans à St Quentin.

29 Décembre : Début de l'inspection et du recensement des prostituées.

20 février : La police déménage dans le nouveau Palais de Justice.

12 Mars : Premier vote des femmes à San Francisco. La vente de terrains du quartier du Civic Center est autorisée pour 800 000 $.

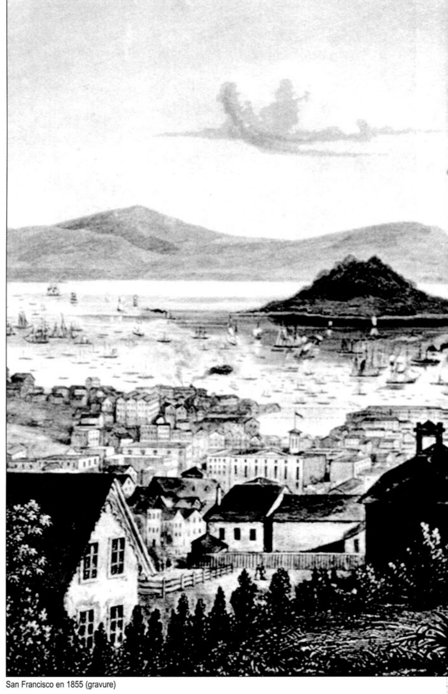
1913
Le Red Light Abatement Act prend effet et conduit à la fermeture des bouges de Barbary Coast.
Le premier acte visant à interdire l'achat de terre aux Japonais est ratifié. Abe Ruef est libéré de prison après une campagne en sa faveur.

5 Avril : Le Maire Rolph milite pour une nouvelle mairie.

1914
Préparatifs de l'exposition Panama-Pacific.

6 Janvier : Le conseil de Surveillance fait passer un ordre d'exhumation, qui ouvre une période de 25 ans de batailles légales destinées à débarrasser San Francisco de tous ses cimetières.

1915
25 janvier : A New York, Alexander Graham Bell passe le premier coup de



San Francisco en 1855 (gravure)

Accéder à San Francisco

Les différentes façons d'arriver ou de partir de San Francisco sont aussi nombreuses que variées. Train, automobile, voie maritime ou aérienne et d'autres moyens de transport peuvent être utilisés par le voyageur désireux de parcourir la ville et ses alentours.

Ports

Le port de San Francisco accueille des navires cargos et des bâtiments de ligne provenant de tous les ports du Pacifique, d'Auckland à l'Alaska, ainsi que de la plupart des ports de l'Océan Atlantique. 40 % environ sont d'origine étrangère. 49 lignes de bateaux à vapeur desservent la baie, dont 30 sont dédiés aux opérations internationales. Le reste de la flotte est utilisé pour les liaisons avec les côtes envi-

téléphone transcontinental lors d'une conversation avec Thomas Watson à San Francisco.

20 février-4 décembre : Exposition internationale Panama-Pacific.

27 août: Au Présidio, l'épouse du Général Pershing et ses trois enfants meurent dans un incendie.

28 décembre : Le Maire Rolph inaugure la nouvelle mairie.

1916

29 avril : Un bal des artistes est organisé pour récolter des fonds destinés à la sauvegarde du Palace of Fine Arts.

10 juillet : Le Comité de Loi et d'Ordre est mis en œuvre pour limiter les violences liées au monde du travail.

22 Juillet : Une explosion survient durant les préparatifs d'un défilé et tue 16 personnes.

22 septembre: Inauguration du Département Amérique du Nord à l'Académie des Sciences de Californie.

1917

Le Présidio est mis en état de guerre. Des milliers de recrues y sont mobilisées en vue des conflits en Europe.

15 Février: Inauguration de la bibliothèque publique de la ville, après sa reconstruction.

14 juillet : Le tunnel des Twin Peaks est inauguré.

1918

31 décembre : La sirène du Ferry Building retentit pour la première fois à 17 h 00.

1919

23 avril : La 363e division de l'Armée des États-Unis revient chez elle à San Francisco en provenance de New York.

17 septembre : visite du président Woodrow Wilson

3 Novembre : Crissy field est inauguré au Présidio.

8-31 décembre : Retour de dix avions de chasse à San Francisco.

1920

L'Alien Land Law Act interdit aux immigrants japonais d'acquérir des terres au nom de leurs enfants nés aux États-Unis.

28 avril : Création de l'Asian Banking Corporation.

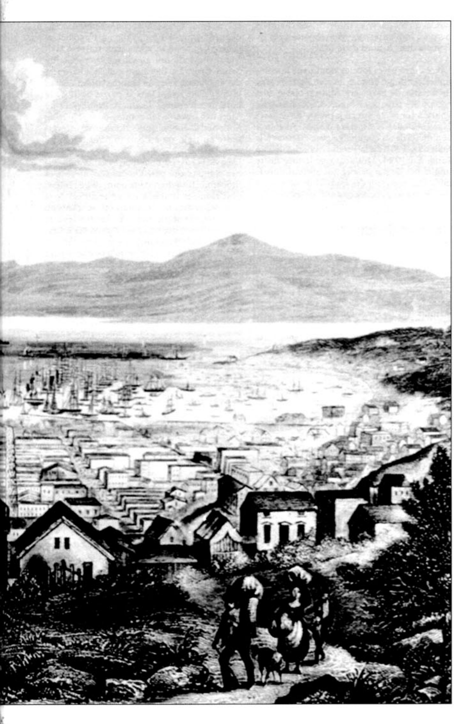
5 mai : Des photographies aériennes de San Francisco et de la côte sont effectuées par une montgolfière pour le compte de la Chambre de Commerce.

19 mai : Un rassemblement a lieu au Civic Auditorium pour collecter des fonds en vue de financer un mémorial de la guerre.

28 juin : La convention démocrate se tient au Civic Auditorium. La Prohibition est suspendue pendant la durée de l'événement.

29 juillet : Arrivée du premier vol courrier transcontinental à San Francisco en provenance de New York.

Novembre: Les fonds récoltés pour le mémorial de guerre atteignent 2 012 000 dollars.



ronnantes. Le canal de Panama a réduit de 12500 kilomètres la distance qu'un navire doit parcourir en provenance de la Nouvelle Orléans et de plus de 14000 la distance à couvrir pour rejoindre New York. Des millions de tonnes de marchandises et des centaines de milliers de passagers transitent par l'Embarcadero chaque année en provenance des quatre coins du globe. San Francisco se targue de posséder 41 quais modernes, 24 kilomètres d'espaces d'arrimages et 63 hectares de zones de stockage. La plupart des autres villes de la baie étant desservies par des navettes basées à L'Embarcadero, la plupart des navires de croisière font naturellement halte à San Francisco.

Des ports d'importance sont également situés dans la partie Est de la baie. Le bois, les céréales, le sucre, l'huile et d'autres matières premières constituent le gros des marchandises qui y transitent. La Navy possède une usine d'artillerie et un espace de stockage à Point Richmond, à l'est du comté de Marin,

5 décembre : Les inspecteurs de police Miles Jackson et Miles Dorman sont abattus pendant une interpellation.

1921

2 janvier : Inauguration du Musée DeYoung au Golden Gate Park

24 janvier : l'Asian Banking Corporation ouvre ses portes.

23-23 février : Un vol postal relie New York à San Francisco en 33 heures et 20 min.

28 juin : Joseph Strauss présente un premier projet pour le Golden Gate Bridge aux services techniques municipaux.

8 août : La Bank of Italy ouvre jour et nuit la Liberty Bank of San Francisco sur Market Street.

5 septembre : Un scandale ruine la carrière de Roscoe Arbuckle suite à la mort de l'actrice Virginia Rappe.

31 décembre : Fermeture de la dernière compagnie de pompiers utilisant des véhicules tirés par des chevaux.

1922

15 avril : Fermeture du légendaire restaurant français « Le Vieux Caniche ».

22 avril : Première émission de la radio KPO

8 novembre : Début des concerts du Municipal Popular Symphony.

1923

31 janvier : La Sacramento-San Joaquin Bank fait l'acquisition de la Merchants'National Bank of San Francisco.

29 juillet : Aarrivée du président Warren G. Harding à San Francisco.

2 août : Décès du président Harding au Palace Hotel.

17 septembre : Un incendie embrase Berkeley. San Francisco engage ses compagnies de pompiers pour maîtriser le brasier.

26 septembre-8 octobre : Première saison du San Francisco Grand Opera au Civic Auditorium.

29 septembre : Inauguration du Steinhardt Aquarium au Golden Gate Park.

30 décembre : Des milliers de noix arrivent sur le rivage de Ft Point après avoir été jetées à la mer d'un navire par des agents fédéraux.

1924

Le Département de la Guerre entérine la construction des ponts du Golden Gate Bridge et du Bay Bridge. L'immigration japonaise est interdite jusqu'en 1951.

23 juin : Le premier vol transcontinental en une journée est effectué par le Lieutenant Russel A. Maughan, qui atterrit au Présidio.

2 juillet : Le Transcontinental Air Mail Service délivre les premiers courriers par voie aérienne de New York à Crissy Field au Présidio.

11 novembre : Inauguration du Palace of the Legion of Honor.

1925

15 janvier : Ouverture du ferry de la Southern Pacific entre San Francisco et

tandis qu'à l'ouest se trouvent ses chantiers navals , implantés sur Mare Island près de Benicia dans le nord de la baie.

Deux entreprises locales dominent le commerce pacifique tant sur le plan du transport de fret que de passagers. Matson Navigation équipe des paquebots luxueux et convoie des chargements de sucre à partir de et vers Hawaï. Dollar Navigation doit sa puissance commerciale au commerce avec l'Asie et à la faillite en 1901 de la Pacific Mail Steamship Line. En 1924, Dollar possède une flotte imposante de paquebots qui portent tous le nom d'un président des États-Unis différent et qui proposent des voyages autour du monde.

Chemin de fer

Le terminus du chemin de fer transcontinental est situé à Oakland, avec des arrêts à Sacramento (en venant du nord-est) et Stockton (en venant du sud-est). À partir du terminus d'Oakland, on arrive rapidement au terminal du ferry au Quai de Key's Route. On ne peut atteindre directement San Francisco par voie ferrée que par le sud, après un arrêt à San José.

La Southern Pacific Network, dont le siège est situé dans le Flood Building au 65 Market Street, possède un réseau ferroviaire étendu mais qui se trouve dans un état plus que discutable. Les accidents dus à des négligences d'ingénieur ou à l'utilisation de matériaux de mauvaise qualité ne sont pas rares. La Southern Pacific, autrefois surnommée « la pieuvre à quatre bras », qui avait la mainmise sur tout le trafic ferroviaire de Californie, commence à voir son emprise se relâcher, depuis que des joint-ventures municipales ont permis, peu après la première guerre mondiale, la construction de lignes de chemin de fer électriques et des autoroutes qui relient les villes situées autour de la baie. La ligne Oakland, Antioch & Eastern mène jusqu'à Sacramento, situee 140 kilomètres à l'Est.

Autoroutes

Après 1919, les routes interurbaines destinées à un trafic automobile sûr et rapide ceinturèrent la baie. Deux autoroutes descendent la péninsule. La Skyline est parallèle à la côte pacifique et, après avoir traversé Half Moon Bay, aboutit au village tranquille de Santa Cruz. La Bayshore suit la côte ouest de la baie à travers le comté de San Matéo jusqu'à San José. Dans la partie nord de la baie, le raccourci de Black Point part de Marin et traverse les comtés de Napa et de Sonoma. Il fournit une alternative intéressante au train ou au bateau pour rejoindre Sacramento.

L'est de la baie est doté d'un système autoroutier complet qui relie Oakland à San José et Stockton. Toutefois, dans nombre de régions plus reculées situées au nord et à l'est de la baie, les routes n'ont jamais été adaptées au trafic routier et y excéder 40 km/h relève de l'inconscience. La route qui contourne la baie est particulièrement longue (160 km) et n'aura pas d'alternative jusqu'à ce que le pont à péage de Dumbarton soit mis en circulation le 15 janvier 1927. Reliant les comtés de San Matéo et d'Alameda, il raccourcit la distance à parcourir entre San Francisco et Oakland de 23 kilomètres. Il sera suivi par le premier pont de San Mateo en 1929. Ces ponts furent considérés comme des pionniers qui ouvriraient la voie pour les grands ponts prévus pour le Golden Gate et l'isthme entre San Francisco et Oakland.

Aéroports

Jusqu'en 1927, la seule piste d'atterrissage de San Francisco est Crissy Field situé dans le Présidio, mais les atterrissages civils quels qu'ils soient y sont illégaux, sauf cas de force majeure. Quand le premier vol courrier transcontinental atterrit à Crissy Field le 2 juillet 1926, dans une atmosphère de liesse, San Francisco lance un projet destiné à se doter d'un terrain d'aviation municipal. Parmi la multitude de sites envisagés, c'est le terrain de Mills Field, situé à San Bruno (22 minutes au sud de la ville) qui est retenu. Situé le long de l'autoroute longeant la côte, le terrain est réservé pour un bail de trois ans. À partir de sa mise en service le 7 mai 1927, le terrain doit composer avec de nombreux défauts, dont la présence régulière sur ses pistes d'un brouillard épais. Ces problèmes découragent

Amorce de scénario

Les chamans du grizzli ne disparurent pas complètement avec l'arrivée des Espagnols en 1776. Les rites honnis des Rumsen furent transmis de génération en génération jusqu'aux années 1920. Les chamans Rumsen sont des sorciers solitaires, des ermites vivant dans les forêts du nord de la Californie. Ils sortent parfois de leur retraite pour exécuter une personne coupable d'avoir désacralisé un site particulier, ou pour effectuer un pèlerinage au Golden Gate.

Les chamans du grizzli doivent périodiquement effectuer des sacrifices à leur dieu. La dernière cérémonie pourrait avoir eu comme point culminant le naufrage du Rio de Janeiro. Des disparitions et des suicides par noyade dans la baie commencent à se multiplier depuis que les chamans ont offert un sacrifice de sang et de chair au dieu du tourbillon. Une force obscure repose-t-elle dans les parties les plus profondes du Golden Gate, quelques cent mètres sous la surface ? Et si tel était le cas, combien de temps encore resterait-elle immobile dans son sombre repaire ?

Distances en kilomètre des principaux ports par rapport à San Francisco

Aden	18400	Melbourne	11264
Bombay	15648	Nome	4328
Buenos Aires	12017	Port Saïd	15300
Calcutta	14272	Rio de Janeiro	12285
Le Cap	14272	St Petersbourg	12517
Congo	14164	Shanghai	8880
Hambourg	13304	Singapour	12003
Le havre	12568	Valparaiso	8224
Hong Kong	9737	Vladivostok	7530
Honolulu	3355	Wellington	9455
Londres	12860	Yokohama	7258
Manille	10062		

en l'espace de quelques mois les compagnies Boeing Air Transport, Western Air Express et Maddux Air Lines. Le célèbre aviateur Charles Lindbergh ne fit qu'ajouter à la mauvaise réputation de l'aérodrome en percutant un autre avion tandis qu'il roulait lentement sur sa piste d'envol enveloppée de brume. Mills Field devient le site permanent de l'Aéroport municipal de San Francisco en 1928.

De l'autre côté de la Baie, Oakland remporte un plus franc succès avec son propre aéroport situé sur Bay Farm Island. Pour son ouverture en juillet 1927, l'aéroport d'Oakland accueille une course vers les Îles d'Hawaï (sponsorisée par James Doole, le roi de l'ananas). Deux concurrents seulement sur les 35 au départ survivent à la traversée. Cette péripétie est vite oubliée quand Charles Lindbergh fête sa traversée de l'Atlantique en solitaire en atterrissant à Oakland le 17 septembre de cette même année. En 1930, l'aéroport aura affirmé sa supériorité. Il se sera doté d'une espace de stockage de 15 000 m² et d'une zone commerciale en expansion constante autour des terrains, comprenant un hôtel et un restaurant. Entre 1929 et 1930, plus de 50 000 passagers emprunteront l'aéroport d'Oakland.

Les Ferries

Les ferries constituent le moyen de transport principal pour traverser la baie. Des bateaux à double pont transportent des centaines de passagers tous les jours à partir du Ferry Building situé dans la ville basse ou du quai d'Hyde Street à North Beach, à destination du Quai de Key Route ou de Mole à Oakland. Les navires empruntent presque constamment les routes entre San Francisco, Oakland, Alameda, Vallejo, Richmond et Sausalito durant la journée, moins fréquemment à la nuit tombée. Plus de détails sur les ferries sont disponibles page 49

Les Ponts

Même si d'âpres débats et propositions diverses se sont succédés pendant plusieurs dizaines d'années au sujet de ponts qui reliraient les différents points de la baie, la construction du Golden Gate Bridge et du Bay Bridge reliant San Francisco à Oakland ne commence qu'en 1933. Le Bay Bridge est un pont à deux niveaux qui est mis en service le 12 novembre 1936. Il est destiné à accueillir le trafic routier sur son pont supérieur et des tramways électriques sur le pont inférieur. Le Golden Gate Bridge est inauguré le 27 mai 1937, trois mois seulement après la chute d'un échafaudage qui coûta la vie à dix ouvriers qui travaillaient aux dernières finitions de la travée centrale. Le Golden Gate Bridge utilise une longueur de câble suffisante pour faire trois fois le tour de la terre. Il comprend six voies routières et deux passages réservés aux piétons, situés 70 mètres au-dessus des eaux agitées de l'embouchure de la baie. Le pont devint immédiatement le nouveau symbole de San Francisco et l'un des sites touristiques les plus prisés au monde. En trois ans, le pont sonna le glas du système de ferries, même si le ferry reliant San Francisco à Oakland continua à fonctionner jusqu'en 1957. Les ferries seront réhabilités dans les années 1980, essentiellement pour des raisons touristiques empreintes de nostalgie.

Depuis son ouverture, le Golden Gate Bridge est devenu la destination au monde la plus populaire pour se suicider (plus d'un millier de personnes ont effectué le saut fatal, mais de nombreux autres ont également simulé leur suicide sur le pont avant de prendre de nouvelles identités).
Voir « Les Chamans du Grizzli » de la tribu Rumsen page 12.



Richmond. La première pierre du Temple Emanu-El est posée sur Lake et Arguello.

30 avril : Ouverture du terrain de jeu Fleishhacker.

2 mai : Ouverture de la ligne de métro d'Embarcadero.

6-12 Septembre : Jubilé de diamant de l'admission de la Californie dans l'Union.

26 décembre : Premier match de football entre l'Est et l'Ouest à Ewing Field devant 25 000 personnes.

1926
7 avril : Ouverture de la Salle de Bal du Golden gate sur Eddy et Jones.

5 juin : Incendie à Ewing Field.

19 juillet : Fermeture de la Chinese Canton Bank.

17 septembre : Commémoration du 150e anniversaire du Présidio.

1927
7 avril : Inauguration du terrain d'aviation municipal à Mills Field.

7 septembre : Philo Farnsworth met au point l'imagerie télévisuelle.

17 septembre : Charles Lindbergh visite San Francisco.

4 octobre : Premiers transports de passagers vers Los Angeles par la Model Airline.

1928
6 février : Première édition du *Telegaph Hill Alarm* de North Beach.

14 avril : Vols journaliers transportant des passagers de San Francisco à Los Angeles par la Maddux Airlines.

21 octobre : Ouverture au trafic du Tunnel Duboce.

19 novembre : L'aile égyptienne du Musée DeYoung au Golden Gate Park est démolie par Symon Bros. Wrecking Co. Deux sphinx restent dans des galeries près du musée.

1929
9 juin : La digue d'Ocean Beach est achevée.

22 juillet : Mort de Lillie Hitchcock Coit au sanatorium de Dante, à l'âge de 83 ans.

4 août : La brigade motorisée sur side-cars est officiellement présentée au maire Rolph.

25 août : Un Zeppelin passe au-dessus de San Francisco lors de son voyage de Tokyo à Los Angeles.

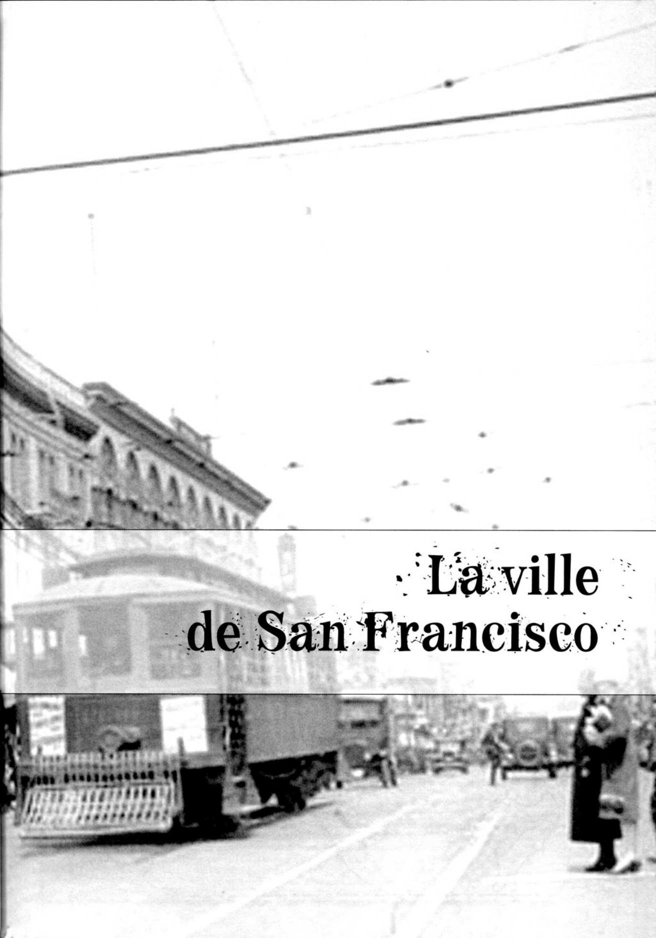
20 décembre : Le Mont Davidson est déclaré parc municipal.

1930
Le deuxième *Chinese Exclusion Act* interdit l'accès au pays aux femmes chinoises et empêche tous les Chinois nés hors du territoire de demander la citoyenneté américaine.

3 mars : Défilé communiste.

27 août : Les plans définitifs du Golden Gate Bridge sont présentés à la municipalité.





La ville de San Francisco

La ville de San Francisco

Les Quartiers de San Francisco

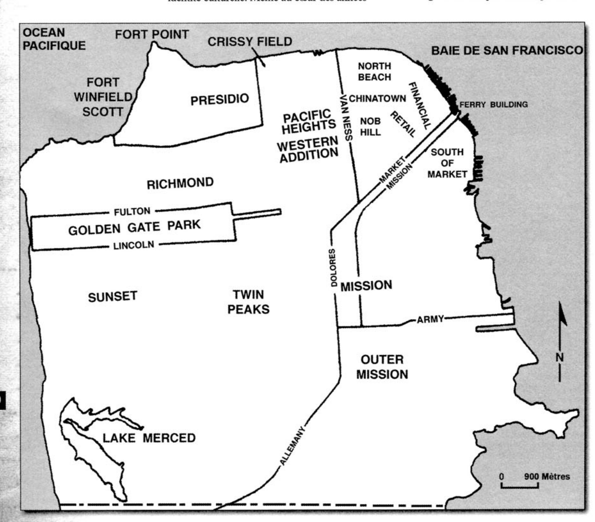
La ville est divisée de façon approximative en un certain nombre de quartiers. Chacun d'entre eux possède sa propre personnalité, sa culture et dans certains cas des mystères qui lui confèrent sa distinction et sa spécificité.

Chinatown

Située au pied de la colline de Nob Hill, Chinatown est un ghetto fourmillant, densément peuplé. Il s'étend sur huit pâtés de maisons (entre Bush Street et California Street) par trois pâtés (de Kearny Street à Powell Street). Le contraste entre l'architecture particulière de Chinatown, avec ses pagodes et ses lanternes qui pendent aux façades des bâtiments originels, et les quartiers qui l'entourent est saisissant. Ses habitants s'y regroupèrent à l'origine autant à cause de la peur atavique de leurs homologues san franciscains que par souci de préserver leur identité culturelle. Même au cœur des années 1920, Chinatown offre un point de vue exotique très prisé et le quartier reste un portail vers le passé turbulent de la ville.
Pour obtenir plus de détails sur Chinatown, reportez-vous à la page 52.

Downtown/ Financial District

Le quartier des affaires de la Côte Ouest se trouve entre Market Street (la « Fente ») et Washington Street. Montgomery Street y est désignée comme la « Wall Street de l'Ouest ». Toutes les grandes banques et entreprises de



courtage possèdent leurs bureaux à quelques pas de la Bourse des Valeurs située au 353 Bush Street et de la Bourse du Commerce, la place forte des activités commerciales, au 465 California Street. La plupart des grands magasins se trouvent quant à eux sur Market Street. Les principales banques sont Wells Fargo, Nevada National Bank, Crocker Bank et la First National. Toutes possèdent leurs sièges à l'intersection entre Market, Post et Montgomery, juste en face du Palace Hôtel (voir page 33).

New World Incorporated

Aujourd'hui, nous fabriquons Demain
Fiers d'être vos voisins

Slogan du NWI

New World Incorporated, même si elle n'est pas la plus importante des entreprises internationales, possède des parts dans nombre des entreprises touchant aux industries les plus innovantes de la décennie. Ces intérêts concernent le secteur minier, pétrolier et la construction aéronautique. En 1925, NWI fait l'acquisition de quelques chantiers navals sur les Côtes Est et Ouest, en particulier à San Francisco, ainsi qu'au Royaume-Uni où la construction de nouveaux navires est déjà en cours. La conception de ces derniers est novatrice à bien des égards : ils sont dotés d'instruments de navigation électroniques perfectionnés, développés par le département Recherche et Développement de NWI, situé à Oakland (voir page 75). Certains de leurs placements moins connus prennent la forme d'achats massifs d'actions et d'obligations, de prise d'intérêts dans la finance internationale, ainsi qu'une part majoritaire dans une entreprise de fabrique de munitions au Mexique.

NWI appartient à un homme d'affaires de Chicago nommé Edward Chandler. C'est un citoyen américain très respecté. Toutefois, peu de gens se doutent que Chandler est l'un des trois membres les plus hauts gradés de la Confrérie de la Bête, aux côtés de Lang-Fu (voir page 97) et du baron Hauptmann de Transylvanie. Ensemble, ils échafaudent un plan abominable destiné à provoquer la fin de l'humanité. Pour en apprendre plus sur les plans de Chandler, vous pourrez consulter les ouvrages publiés par Chaosium « *Day of the Beast* » et « *Keeper's companion1* ».

NWI est une entreprise en pleine expansion et elle est très respectée à San Francisco. Son bureau à San Francisco occupe les cinq derniers étages d'un gratte-ciel du quartier des affaires, et constitue le bureau le plus important de NWI sur la Côte Ouest. Sous la direction du manager général Curtis Webb, ce bureau a la responsabilité des expéditions vers la Côte Est, des affaires pétrolières (en particulier la gestion de nombreux puits à Los Angeles) et du département Recherche et Développement d'Oakland. Webb est un travailleur acharné. Il est honnête mais impitoyable en affaires et ne rend des comptes directement qu'à Chandler. Il ne possède absolument aucune information sur les liens de NWI avec la Confrérie de la Bête, mais il sait que l'entreprise expédie illégalement des armes avec de faux bordereaux de chargement à des groupes armés militants dans le monde entier. De même, Webb n'accorde aucune confiance au Docteur Hans Dieter, qui dirige le Département Recherche et Développement, mais malgré les nombreuses réserves que Webb a émises sur le comportement étrange de Dieter, Chandler a toujours refusé de prendre la moindre mesure disciplinaire à son encontre. Aucun document compromettant ne saurait être trouvé dans les bureaux de la NWI.

Mission District

Au sud de la « Fente », les hôtels particuliers et les manoirs élégants laissent place aux logements des classes laborieuses. Là vivent des groupes de Chiliens, Brésiliens, Argentins, Italiens, Irlandais et Allemands, dont les familles vivent côte à côte avec plus ou moins de bonheur. La Mission Dolores, le monument fondateur de la ville, se trouve dans un quartier pauvre peuplé d'immigrants (voir page 39). Au Sud, Mission District est circonscrit par les enclos de Butchertown, les chantiers de chemin de fer et les entrepôts du port qui dissimulent la baie.

Nob Hill/ Pacific Heights

Fief des riches et puissants de la ville, Nob Hill semble être lors de certaines mâtinées une île flottant au-dessus d'une mer de brume, avec ses rangées de manoirs victoriens et ses grandes tours d'habitations. Les géants de la ruée vers l'or construisirent de gigantesques demeures ici, chacun s'efforçant de surpasser les autres dans l'extravagance. Seul le squelette de pierre du manoir de James C. Flood (à présent possédée par le Club du Pacific-Union) a survécu au Grand incendie de 1906. Quelques endroits sont encore étrangement vides (voir Grace Cathedral page 39), mais le quartier a généralement recouvré son charme d'antan, le charme que de grandes sommes d'argent peuvent en général imposer à n'importe quel lieu. Juste au sud de Pacific Heights, les quartiers moins ostentatoires situés à l'Ouest accueillent des classes moyennes dans des bâtiments érigés après le tremblement de terre.

North Beach

Cœur de la communauté italienne, ce quartier est constitué de rues étroites nichées entre les collines de Telegraph Hill et Russian Hill, qui surplombent Fisherman's Wharf. Des *feluccas* napolitaines aux voiles latines pêchent encore le thon, le saumon et le crabe au large du port, et d'innombrables petits bistros pleins d'authenticité proposent des repas comportant non moins de six plats et le vin, pour cinquante cents. Les pentes escarpées de Telegraph Hill sont constellées de bicoques accueillant des communautés d'artistes

Curtis Webb

Issu d'une famille de San Francisco, Curtis Webb est un citoyen admiré et respecté de la ville. Le Maire lui en confie d'ailleurs la clé en 1923. D'âge mûr, Webb a perdu l'essentiel de sa chevelure et ses formes arrondies se sont quelque peu affaissées. Les costumes semblent toujours trop petits sur lui, et les soucis liés à son travail et la fatigue lui donnent un air maladif. Quand il n'est pas à son bureau, ce qui est rare, Webb habite une maison victorienne sur Nob Hill avec son épouse, son fils et sa fille. Même si Webb est au courant de ventes d'armes illégales de la NWI, en particulier vers l'Amérique Latine, où son travail l'amène souvent, il n'a aucun soupçon sur les liens entre son entreprise et un culte quelconque. Il n'a jamais entendu parler de, et encore moins rencontré, Lang-Fu ou le Baron Hauptmann. Webb possède un revolver calibre 38 dans le tiroir fermé à clef de son bureau, et le porte sur lui dès qu'il voyage à l'étranger. Bien qu'il ne détienne pas de fusil personnel, c'est un excellent tireur. Il hésitera toutefois à faire usage d'une arme, excepté en cas de légitime défense.

Curtis Webb

Directeur de la NWI sur la Côte Ouest, 52 ans

APP	09	Prestance	45 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	40

Compétences

Comptabilité	80 %
Négociation	75 %
Crédit	65 %
Conduite	40 %
Sciences Humaines : Histoire	30 %
Droit	40 %
Persuasion 35 %	

Combat

Armes à feu : Armes de Poing	40 %
Armes à feu : Armes d'épaule	35 %

Julius Marsden

Marsden était autrefois très grand et élancé, avec un teint cireux, des cheveux noirs et des yeux d'un bleu azur, mais la maladie due à son empoisonnement en Afrique l'ont rendu bien plus maigre et voûté, avec l'impression tenace qu'il a perdu de sa stature. Son visage est creusé de rides et crispé en permanence, sa peau est d'une pâleur mortuaire et sa chevelure est devenue grisonnante. Ses yeux se sont assombris d'une manière difficile à décrire. Marsden est bien sûr victime du poison de Mergawe (voir ce nouveau sortilège page 24). Depuis son retour, il a sombré dans la dépression et la mélancolie, et il attend à présent que la mort vienne le faucher.

APP	07	Prestance	35 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	05	Agilité	25 %
FOR	04	Puissance	20 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	05	Volonté	25 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	08
Santé Mentale	32

Compétences

Sciences humaines	
-archéologie	50 %
- anthropologie	40 %
Sciences de la vie	
- biologie	40 %
- histoire naturelle	80 %
Crédit	45 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Bibliothèque	45 %
Écouter	60 %
Sciences occultes	55 %
Persuasion	50 %
Trouver Objet Caché	60 %
Pister	70 %

Langues

Anglais	90 %
Quechua	60 %
Espagnol	45 %
Azombeii	55 %
Arabe	25 %
Berbère	15 %
Français	40 %
Fulani	20 %
Hausa	30 %
Swahili	30 %

Idée de scénario

Au-delà des rues de North Beach se trouve un cimetière de bateaux qui accueille plusieurs centaines de navires. Ceux-ci furent abandonnés par des marins qui désertèrent pour tenter leur chance dans la prospection lors de la ruée vers l'or. Les coques des navires servirent par la suite de prisons, d'hôtels et de caches pour les voleurs jusqu'à ce que la ville décide de remblayer le lagon dans lequel ils se trouvaient. Les bateaux furent ensevelis sous le remblai. Deux de ces bateaux, le Niantic et l'Euphemia, furent déterrés en 1978. On y découvrit un grand nombre d'objets, allant du rouleau de tissu aux caisses de champagne français, en passant par diverses armes à feu. D'innombrables navires n'ont pas encore été découverts, et pourraient renfermer quelques babioles historiques, de l'or oublié ou même des secrets occultes ou concernant le Mythe.

bohèmes et d'intellectuels radicaux aux idées bolcheviques et aux coutumes étranges.

La résidence Marsden

La statuette ne mesurait pas plus de trente centimètres de hauteur et représentait une figure féminine qui me rappelait la Vénus de Médicis, en dépit de nombreuses différences dans les traits et les proportions. Elle était sculptée dans un bois noir, presque aussi lourd que le marbre. L'artiste inconnu avait certainement tiré le maximum de son matériel pour suggérer le mélange des caractéristiques négroïdes avec un type de beauté pratiquement classique dans la perfection de ses lignes. Elle se tenait sur un piédestal en forme de demi-lune, dont le côté fourchu constituait la base. L'examinant de plus près, je constatais que la ressemblance avec la Vénus de Médicis résidait surtout dans sa pose et dans les courbes des hanches et des épaules ; mais la main droite était plus haute que les siennes dans sa position et semblait caresser l'abdomen poli. Lle visage était plus plein, arborant un sourire d'une volupté énigmatique sur ses lèvres lourdes et une langueur sensuelle au creux de ses profondes paupières, lesquelles étaient comme les pétales de quelques fleurs exotiques lorsqu'elles se replient sous la chaleur d'un soir velouté. L'artisanat était plutôt étonnant et n'aurait pas été moins digne des périodes les plus archaïques et les plus primitives de l'art roman.

Clark Ashton Smith, *la Vénus des Azombeii*

Cette grande maison sans charme particulier est située sur la colline de Russian Hill. C'est la demeure de Julius Marsden, un explorateur célèbre pour ses expéditions en Afrique. Marsden a toujours voué un attachement particulier à l'Afrique et son rêve était d'explorer ce continent pour son propre compte. Réalisant son rêve il y a quelques années, Marsden entreprit une expédition de 22 mois à travers le Maroc, la Tunisie, l'Égypte, le Zanzibar, le Sénégal, le Dahomey et le Nigeria. Ce fut au Nigeria que Marsden pénétra dans les terres où il découvrit puis s'établit avec une terrible tribu, les Azombeii. Cette tribu vénérait la déesse Wanaôs et était gouvernée par la magnifique reine Mybaloe, qui était sa réincarnation. Durant son séjour parmi les Azombeii, Marsden et Mybaloe tombèrent amoureux. Jaloux de cet amour, le sorcier azombeii, Mergawe, empoisonna les deux amants mais il fut capturé et exécuté en punition de sa trahison. Toutefois, Marsden et Mybaloe étaient condamnés. Marsden choisit de retourner à San Francisco pour attendre calmement que la mort le fauche plutôt que de passer ses derniers jours à voir son amante se dégrader devant ses yeux.

Avant sa funeste rencontre au Nigeria, Julius Marsden avait hérité une fortune considérable de ses parents, à présent décédés depuis plusieurs années. Il avait mis à profit cet argent pour financer son expédition en Afrique et pour y acheter de nombreux artefacts au fil de ses voyages. Au cours de ses années adultes, il réunit également de nombreux ouvrages traitant du continent africain, en particulier un exemplaire rare de *Sombres Sectes d'Afrique*, écrit par Nigel Blackwell. En outre, il fit l'acquisition du Tambour du Chaos lors d'une vente aux enchères qui eut lieu dans la Maison d'Ausperg à Vienne en Autriche. Marsden put également avoir accès à la Collection Zebulon Pharr, et son testament stipule qu'à sa mort, sa collection d'artefacts et de livres serait confiée à cet organisme.

Richmond District

Richmond est un ajout relativement récent à la ville de San Francisco. Le quartier est situé entre le Golden Gate Park, le Présidio et l'océan. Il tire une grande fierté de son atmosphère paisible, de ses voies ombragées bordées de maisons victoriennes ou d'architecture missionnaire des classes moyennes supérieures. La présence du Jesuit College de San Francisco ajoute à l'atmosphère de raffinement de ce quartier, loin de l'agitation du centre-ville. Une partie de cette quiétude provient de la présence de cinq grands cimetières dans les alentours, même si une vaste campagne d'exhumation est prévue à terme (voir page 41).

Le Présidio

Le Présidio est le quartier général de la division ouest de l'armée. La division ouest comprend la Californie, le Nevada, l'Oregon et l'état de Washington. C'est également la base du 30e régiment d'infanterie (« Ceux de San Francisco »), de la 19e aéroportée et les

La Collection africaine de Julius Mardsen

La Venus des Azombeii

Cette petite statue est une représentation de la déesse Wanaos, vénérée par une tribu méconnue, les Azombeii. Cette tribu est établie sur la rivière Benuwe, en Adamawa, au Nigeria. Wanaos est la déesse de l'amour et de la procréation. Elle présente des similitudes avec les cultes romains de Venus et la déesse carthaginoise Tanit. Marsden conserve cette statue sur le bureau de sa bibliothèque, là où elle lui procure du réconfort et lui rappelle son amour perdu, Mybaloe. La statue est enchantée et a la capacité de stocker les points de magie. Quiconque se saisirait de la statue et déclarerait sa dévotion ou son culte à Wanaos se verrait accorder 1D10 points de magie une fois par semaine. Si l'on passe une longue période près de la statue, on ressent son essence apaisante et réconfortante. Après un mois, si le personnage obtient un succès critique sur un jet d'Idée, il ou elle récupère 1D3 points de Santé Mentale.

Les Sombres Secrets de l'Afrique

Ce livre repose sur les expériences de l'explorateur américain Nigel Blackwell. Il a été compilé à partir des notes que Blackwell prit durant ses voyages en Afrique en 1916, et fut rédigé et publié en 1924. Il décrit le Culte de la Langue Sanglante en Afrique de l'Est, le Culte du Lécheur Hurlant dans le bassin du Congo, et le Culte de l'Horreur Flottante au Nigeria. Toutefois, il n'énonce pas que ces trois cultes vénèrent la même divinité. Blackwell ne semble pas non plus réaliser que tous ces dieux sont des aspects de Nyarlathotep. Le livre est écrit en anglais, et treize exemplaires seulement subsistèrent après les six mois qui suivirent son impression, les autorités étant parvenues à brûler les autres. Ce grimoire permet d'obtenir une croix d'expérience en Occultisme.

Complexité : Facile (20%)
Durée : Jours
Mythe : 2
SAN : 12
Sortilèges : Créer un Zombie

La statue du Hurleur Rampant

Cette petite statue d'une quinzaine de centimètres représente un monstre horrible doté de longs membres et possédant un grand œil unique et une gueule garnie de dents pointues comme des aiguilles. De nombreux clous sont enfoncés dans le corps du Hurleur Rampant. Le simple fait de regarder cette horrible sculpture est déstabilisant, et sa première vision coûte 1D3 points de SAN. Mardsen détestait cette statue et regrettait d'en avoir fait l'acquisition sur un marché de Lagos. Il la conserve dans une malle rangée dans son grenier. Si la statue est examinée, un jet d'Anthropologie réussi révèlera qu'elle est d'origine congolaise. Un jet d'Occultisme indiquera que l'utilisation de clous fait partie d'une coutume africaine, qui consiste à les enfoncer dans une effigie puis à les retirer afin de libérer le pouvoir de l'esprit. Un jet de Mythe de Cthulhu réussi permettra d'identifier la créature comme étant un serviteur d'Ahtu, l'un des aspects de Nyarlathotep. Si tous les clous sont retirés, 1D3 points de POU seront prélevés sur la personne responsable de cet acte. Ces points seront ajoutés à la réserve de 30 points de Pouvoir de la statue. Seuls les sorciers du Culte du Ver peuvent, grâce de puissants sortilèges, avoir accès à cette source d'énergie magique.

Le Tambour du Chaos

Le Tambour du Chaos est supposé être originaire du Kenya, où des explorateurs de la Compagnie Britannique d'Afrique de l'Est le découvrirent dans les années 1880. Ils trouvèrent le tambour, alors qu'ils revendiquaient des terres pour le compte de l'Empire Britannique, dans ce qui restait d'un campement de la tribu Kimbi, situé dans la vallée du Rift. Des rumeurs apprises de tribus voisines laissèrent entendre que le tambour avait joué un rôle primordial pour aider les Kimbis à éradiquer la tribu des Luyjins, qui les avaient combattus pendant des décennies. Cette aide prit la forme d'un démon noir ailé qui fut tué par les Kimbis et dont la peau servit à confectionner le tambour. Le son du tambour fit sombrer les Luyjins dans la folie et en fit des proies faciles pour les guerriers kimbis.

Malheureusement pour les Luyjins, les rumeurs qui entouraient la tribu des Kimbis et leur tambour étaient véridiques. Les Kimbis constituaient en fait une ramification du culte de la Langue Sanglante et leur chaman était un adorateur de Nyarlathotep. C'est Nyarlathotep qui envoya le démon ailé (un shantak) aux Kimbis en réponse aux prières du chaman.

Il semble être un tambour Ngoma classique, et seuls des spécialistes des instruments à percussion réaliseront que le Tambour du Chaos a été fabriqué à partir d'un matériau étrange. C'est la peau d'un shantak qui a été utilisée, mais seul un jet de Mythe de Cthulhu réussi permettra de découvrir ce point. Lorsqu'il est utilisé, le tambour projette et amplifie les sentiments de la personne qui joue. Toute personne à portée du son émis par le tambour en subira les effets. Si par exemple le joueur ressent de la joie ou de la jubilation, les auditeurs se retrouveront paralysés par un sentiment de joie extrême. De même, une personne qui ressentirait haine et colère en utilisant le tambour du chaos pourrait transformer une audience en une foule meurtrière. Le Tambour du Chaos ne fait pas la différence entre une projection émotionnelle consciente et inconsciente. En d'autres mots, même si une personne est ignorante des propriétés du tambour, ses émotions seraient amplifiées de la même façon si elle était amenée à en jouer.

Pour mettre en œuvre le pouvoir du Tambour du Chaos, une personne doit en jouer durant dix minutes au moins et réussir un jet d'Art (tambour). Après cela, le musicien perdra deux points de magie. Toutes les personnes suffisamment proches pour entendre le son du tambour devront effectuer un jet de SAN. Ceux qui réussissent perdent 2 points de SAN et ressentent une bouffée d'émotion liée à l'émotion ressentie par le joueur. Ceux qui échouent à leur tentative perdent 1D8 points de SAN, et sont immédiatement submergés par tout sentiment que le joueur de tambour ressent (ou désire projeter). Si un investigateur sombre dans une folie temporaire, il expérimente un état émotionnel extrême : le bonheur au point de fondre en larmes, le désespoir qui conduit au suicide, ou la haine qui atteint de telles proportions qu'elle amène au meurtre. Ce comportement persiste jusqu'à ce que le joueur cesse de jouer du tambour.

Docteur Eric Lane

Lane a toujours rêvé de découvrir la « source véritable » de la vie. Il entama des études de médecine, mais prit conscience que réaliser son rêve n'était pas aussi urgent que gagner de l'argent. Il s'orienta donc vers la géologie pétrolière et devint ingénieur des mines. Après avoir obtenu son diplôme, il se rendit en Chine où il découvrit le plus important gisement d'anthracite jamais trouvé, dont il vendit les droits pour la somme de 10 millions de dollars. Après s'être marié à une anglaise rencontrée à Shanghai, il reprit ses études de médecine, pour finalement finir son cursus à Vienne. Avant de retourner aux États-Unis pour s'y installer, il prit part à une expédition paléontologique en Patagonie et se prit de nouveau d'intérêt pour l'évolution, la croissance et la mutation des cellules. Ses recherches l'amenèrent à s'intéresser au cancer et à son développement. Il étudie en particulier les parasites des poissons et il est bien connu des pêcheurs japonais et italiens à San Francisco pour son acharnement à payer cher pour des spécimens de poissons étranges ou malades. Après avoir été mis en présence d'une monstruosité qui n'était ni un poisson, ni un reptile, ni un oiseau, il prit le chemin de l'Antarctique pour y chercher une source de vie.

En 1930, Lane est veuf depuis 10 ans. Sa fille Edith vit avec lui dans sa maison de Telegraph Hill. Elle est âgée de 18 ans et elle est habituée à satisfaire les caprices de son père. Il lui a enseigné les côtés les plus ésotériques de la biologie, de façon à ce qu'elle comprenne ses travaux. Elle veille à la bonne tenue de la maison, et supervise en particulier les serviteurs chinois. L'un d'eux, Wong, parle parfaitement anglais.

casernes de la Garde nationale de Californie. Les effectifs s'élèvent à un total de 1700 engagés. Le Présidio est la plus grande base militaire située à l'intérieur d'une ville américaine. Il comprend de nombreux postes de garde, reliés entre eux par un réseau routier qui serpente dans une forêt de séquoias et d'eucalyptus. Ces bois sont souvent utilisés comme terrain d'entraînement mais aussi comme parc public. La plus grande partie du Présidio est ouverte de 7 h 00 à 20 h 00, et les spectateurs peuvent également venir assister à des oppositions factices qui se déroulent dans le cadre de l'entraînement des soldats.

Le Cimetière national

Ce cimetière était à l'origine une terre sépulcrale indienne. L'armée américaine l'a transformée en une clairière du souvenir solennelle où sont alignées des lignes de pierres tombales blanches identiques, parfois interrompues par des mémoriaux dédiés aux officiers et à leurs familles. Parmi ceux qui reposent ici se trouve le Brigadier-Général Frederick Funston (1865-1917), le héros du Grand incendie de 1906, et l'épouse et les deux enfants du Général John « Black Jack » Pershing, décédés dans l'incendie moins connu de 1915. Une borne d'1m50 de haut, surmontée d'un aigle, est dédiée au soldat inconnu, en l'honneur des 408 anonymes enterrés ici.

Fort Point

Fort point est un bâtiment de brique maussade, hérissé de canons rouillés et niché sur le contrefort sud de la bouche du Golden Gate. Depuis 1863, des soldats y ont surveillé la baie, guettant d'éventuelles invasions. Souvent, le brouillard obstrue la vue de la mer. Le vent glacial qui souffle de l'océan s'insinue par les ouvertures aménagées pour l'artillerie, et couvre les murs de sable et de sel. Y séjourner implique des risques de rhumes voire de pneumonies. Le fort a récemment été réaménagé en quartiers pénitentiaires (même s'ils n'ont jamais été utilisés comme tels), et les pièces y ressemblent à des cellules de prison. Des sentinelles en faction durant la nuit prétendent avoir parfois vu glisser dans la brume des bateaux fantômes tels que le Tennessee ou le Rio de Janeiro, deux des nombreux navires qui ont sombré dans les eaux du Golden Gate. Dans les années 1930, le Golden Gate Bridge est construit au-dessus de Fort Point, plongeant les bâtiments dans l'ombre une grande partie de la journée.

Crissy Field

Le seul terrain d'aviation situé dans l'enceinte de la ville est également la seule base aérienne de l'armée sur la Côte Ouest. Cet endroit était à l'origine un marécage, qui fut asséché et comblé pour l'Exposition internationale Panama-Pacific de 1915. Depuis 1919, de nombreux As de l'armée ont gagné leurs ailes sur Crissy Field. Jusqu'à l'ouverture de Mills Field en 1927, les avions civils n'étaient pas autorisés à utiliser Crissy. Tout pilote qui y atterrissait sans autorisation et sans avoir une raison majeure de le faire se voyait confisquer son permis de vol et pouvait être poursuivi pour mise en danger de la vie d'autrui ou intrusion.

Fort Winfield Scott

Cet édifice de style mission revival accueille un régiment d'artillerie au sein d'une série de dix bâtiments de brique rouge disposés en fer à cheval autour d'une Cour de cérémonie. Fort Scott est une base indépendante, où les officiers disposent de leur propre club et quartiers. Le Fort est également doté d'un gymnase, d'une centrale électrique et d'un dédale de remparts de béton donnant sur la baie, construits pour permettre une mobilisation rapide et une défense des côtes optimale.

Gouvernement

Durant les 150 dernières années, différentes formes de gouvernement se sont succédées à San Francisco, agissant au nom de l'Espagne, du Mexique ou des États-Unis.

Nouveau sort : Poison de Dépérissement de Mergawe

Ce sortilège tribal africain nécessite le sacrifice de 1D3 points de SAN et d'un nombre variable de points de magie pour être lancé, en plus de la préparation de la mixture empoisonnée qui requiert plusieurs composants naturels que l'on trouve seulement en Afrique. Quand le poison est prêt, son POT est égal au nombre de points de magie investis. La mixture est utilisable pour 1D6+4 doses. Le poison peut être mélangé avec d'autres liquides comme le vin ou la bière. La victime devra confronter sa CON au POT du poison. Si elle échoue, elle commence à perdre 1 point de FOR, DEX, CON et POU chaque semaine, et un point de TAI tous les mois, jusqu'à ce qu'une caractéristique atteigne zéro, entraînant la mort. Si le poison est efficacement combattu, la perte de caractéristiques continue, mais seulement par période de 1D8 semaines. Il n'existe aucun antidote au poison. Les victimes maigrissent, rapetissent et se rabougrissent tandis que le poison les emporte.



James R. « Sunny Jim » Rolph

Civic Center

Bâti sur le modèle du Panthéon romain, le Civic Center est un élégant bâtiment de quatre étages, situé sur McAllister et Polk. Il est le siège du Conseil municipal, et accueille les bureaux administratifs de la ville et les archives sous sa majestueuse toiture en coupole. Le bureau du maire se trouve dans ce bâtiment, ainsi que l'auditorium du conseil municipal, les services de l'urbanisme et le tribunal de succession et la cour supérieure (qui comprend la plus grande bibliothèque juridique de la ville). La mairie actuelle a été dessinée par les architectes locaux Bakewell et Brown et le projet fut soumis en 1912. Malgré des efforts titanesques pour qu'elle soit terminée pour l'Exposition Panama-Pacific, la mairie ne fut pas inaugurée avant décembre 1915.

James R. « Sunny Jim » Rolph

Le proverbial « Sunny Jim » Rolph présida en tant que maire la ville de San Francisco entre 1911 et 1931, date à laquelle il devint Gouverneur de Californie. Né au sud de la « Rainure » en 1869, Rolph était un homme qui s'était fait tout seul, doté d'une présence publique naturelle, qui ne se départait pas de ses costumes fantaisie, de ses bottes et de son chapeau de cow-boy. Sa bonhomie légendaire dépassait le cadre de la politique pour en faire un ambassadeur de bonne volonté autant qu'un maire. Il était à l'origine directeur d'une banque et dirigeant d'un conglomérat d'entreprises de transport et de construction navale. Rolph travailla d'arrache-pied pour promouvoir la ville, conservant ses différents emplois tout en assumant les fonctions de maire et de président de la chambre de commerce de San Francisco. Rolph fit les gros titres en acceptant de rencontrer les syndicalistes radicaux durant une grève et mit en place à la force du poignet l'Exposition Panama-Pacific en 1915.

Rolph ne manquait jamais d'offrir à un passant de l'amener au travail vers le Civic Center depuis sa demeure sur la 21e et Sanchez ou depuis son ranch à Palo Alto. Le maire avait également tendance à disparaître pendant des jours, durant lesquels il prenait des cuites solitaires après lesquelles ses assistants venaient invariablement le récupérer. Les visiteurs importants qui arrivaient en ville étaient réjouis par le train de vie qui ignorait malicieusement les règles de la prohibition. Rolph était particulièrement amateur de stars de cinéma, en particulier de jeunes actrices. Il comptait nombre de maîtresses issues d'Hollywood. Un accord tacite avec la presse locale permettait de garder la vie privée du maire sous cloche.

« Sunny Jim » eut moins de réussite en tant que gouverneur. L'alcool, ses habitudes dispendieuses et les ennuis fiscaux à répétition causèrent sa perte. Quand deux hommes accusés de kidnapping furent enlevés d'une prison de San José et pendus, Rolph fit l'éloge des groupes d'autodéfense, « les bras de la vraie justice américaine », ce qui ruina sa carrière politique. Il succomba à une attaque cardiaque peu de temps après, en 1934.

Les archives

L'énorme annuaire de la ville, « Langley », est mis à jour chaque année et répertorie tous les citoyens de San Francisco ainsi que leur dernière adresse connue, leur profession, et leur numéro de téléphone. Il possède également une rubrique concernant les entreprises déclarées, les commerces et les institutions. L'annuaire du téléphone offre les mêmes renseignements sans toutefois inclure les professions et les adresses. Le livre bleu fournit la liste de tous les clubs de la ville et de toutes les fraternités, leurs membres et représentants, ainsi que des détails sur le calendrier des événements qu'ils prévoient.

Archives des naissances et des décès

Tous les registres des naissances antérieurs au Grand incendie de 1906 furent détruits, hormis le registre allant du 1er juillet 1905 au 31 mars 1906. Seules quelques archives nécrologiques datant de 1901 à 1904 furent épargnées. Elles sont conservées dans le bâtiment des archives, une annexe de la mairie.

Loi et ordre

La police de San Francisco peut avec raison se vanter d'être la plus performante des États-Unis, car elle introduit des innovations qui seront ensuite adoptées dans tout le pays. San Francisco compte des policiers en uniforme ainsi que des inspecteurs en civil, répartis entre les onze commissariats dont dispose la ville. En 1921, les croisements routiers de San Francisco sont contrôlés par des « cages à oiseaux », des feux électriques à minuterie qui permettent de règlementer la circulation et libérer ainsi les îlotiers pour qu'ils patrouillent à pied dans la ville. La présence policière est visible dans toute la ville. La police montée



Eric Lane

biologiste excentrique, 45 ans

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	22	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Vie	13
Santé Mentale	69

Compétences

Crédit	90 %
Conduite	40 %
Bibliothèque	70 %
Médecine	90 %
Persuasion	45 %
Sciences de la vie :	
- histoire naturelle	65 %
- biologie	90 %
Sciences Humaines	
- archéologie	35 %
- Histoire	70 %
Sciences formelles	
- chimie	30 %
Sciences de la terre :	
- ingénierie pétrolière	60 %
- géologie	80 %
Psychologie	40 %
Trouver Objet caché	60 %

Langues

Mandarin	45 %
Espagnol	35 %

Équipement

équipement de dissection

John Drake

John Drake est un associé d'Eric Lane. Il a récemment brillamment réussi à déchiffrer des poèmes narratifs incas. Il essaie à présent de traduire des inscriptions d'origine maya découvertes au Guatemala. Mince et dégingandé, John se montre souvent distrait et semble correspondre en tout point à l'image que l'on se fait d'un professeur étourdi. Il est secrètement amoureux de la fille de Lane, Edith.

John Drak

archéologue et linguiste, 25 ans

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Vie	13
Santé Mentale	65

Compétences

Sciences Humaines :	
- anthropologie	40 %
- archéologie	55 %
- Histoire	50 %
Crédit	25 %
Bibliothèque	70 %
Poésie Inca	25 %

Langues

Quechua	60 %
Maya	30 %
Espagnol	45 %

Équipement

Dictionnaires, machine à écrire

à cheval sillonne le Golden Gate Park et après 1928, des unités motorisées en side-car, l'équipe volante, arrivent en ville (90 hommes, 14 véhicules). Les policiers en patrouille à pied sont souvent en binômes, en particulier dans des quartiers comme Chinatown, Babary Coast et le Tenderloin. Ils sont armés de matraques et de revolvers de service. Lors d'une arrestation, les policiers en ronde menottent les suspects à leur propre poignet ou à un pilier près d'une cabine téléphonique, avant d'appeler le commissariat le plus proche pour venir le chercher. Les services de police ont même tenté de cataloguer des informations détaillées concernant des criminels, en particulier des fiches anthropométriques lors des comptes rendus d'arrestations.

San Francisco inaugure la première académie de police des États-Unis en 1923 et crée également son propre bureau d'identification, installé au palais de justice au coin de Kearney et Clay. Les six membres du bureau recherchent dans un catalogue de 200 000 photographies, 100 000 empreintes digitales et 40 000 dossiers criminels des informations permettant d'identifier des suspects détenus au Palais de Justice. Le Bureau coopère avec le FBI (Bureau fédéral d'investigation) basé à Washington DC. Des suspects d'anciens délits fédéraux peuvent être retenus jusqu'à une semaine pour vérification complète dans les dossiers. La prison municipale est située dans le sous-sol du bâtiment. Les détenus y sont gardés jusqu'au procès. Un panier à salade vient alors récupérer les personnes concernées par les audiences du jour au Civic Center.

Les Comités de Vigilance

La tradition de groupes d'autodéfense institutionnalisée vit le jour à San Francisco en 1856. Ces groupes n'étaient pas constitués d'une foule avide de lynchages mais d'un groupe d'hommes d'affaires et de citoyens préoccupés, qui appréhendaient, jugeaient et lynchaient les pyromanes, les meurtriers et (plus récemment) les immigrants chinois qui menaçaient la bonne santé économique de la ville et qui bénéficiaient de la clémence de tribunaux corrompus et pusillanimes. Trouver les membres du comité n'était pas chose aisée, car celui-ci se dissolvait systématiquement après avoir terminé sa croisade, pour se reformer ensuite sous un nouveau commandement quand cela s'avérait nécessaire. Armés de haches et d'armes à feu, voire même de pièces d'artillerie, les membres du comité imposaient leur volonté à la ville sans être jamais arrêtés ou poursuivis par la justice.



Emblème du comité de vigilance qui fut reformé en 1856.



Sceau de la ville et du comté de San Francisco. La devise de la ville, qui apparaît également sur son drapeau, est « *Oro en paz, fierro en guerra* », qui signifie « d'or en temps de paix, de fer en temps de guerre ».

Dans les années 1920, le comité de vigilance actuel utilise des moyens plus subtils, mais son influence est plus étendue que jamais. Le groupe constitue le noyau dur du comité Loi et Ordre, un groupe capitaliste dont les actions de lobbying visaient à casser les grèves syndicales en 1916 et qui prit le nom d'Association industrielle sous l'égide de la Chambre de commerce en 1921.

Dirigés par un groupe constitué de cinq des capitaines d'industrie de la ville, les miliciens exercent des pressions pour amoindrir la puissance des socialistes et des groupes syndicaux, et pour laisser le crime organisé aux portes de la ville. Leurs agents infiltrent la police, les syndicats et la pègre, et leur loyauté envers le Comité est indéfectible. Ce dernier suit toujours son propre idéal de justice, au service de San Francisco et de ses intérêts commerciaux. Il prononce toujours des châtiments de pendaison pour les coupables. La Chambre de l'étoile, qui les dirige, se réunit à intervalles réguliers dans un endroit tenu secret, quelque part dans la ville. Ceux qui sont choisis pour subir un interrogatoire ou pour être jugés lors d'un procès orchestré par la Chambre de l'étoile sont enlevés, encapuchonnés et conduits à cet endroit secret, un appartement situé au dernier étage du Palace Hotel. Des investigateurs qui s'intéresseraient de trop près à un notable pourraient se voir signifier de cesser leurs enquêtes, ou pourraient se voir au contraire accorder de l'aide si leurs recherches touchaient à un individu dangereux ou subversif. Le comité de vigilance ne tolère pas la présence de l'occulte, mais si des investigateurs peuvent prouver à la Chambre de l'étoile qu'un crime odieux a été commis, on pourra lui faire confiance pour châtier rapidement le coupable. Toutefois, des rapports prolongés avec le comité de vigilance peuvent s'avérer dangereux, celui-ci pouvant sans hésitation décider de se débarrasser de personnes qui violent la loi ou leur causent des ennuis.

L'Île d'Alcatraz

La plus tristement célèbre prison des États-Unis était considérée comme le refuge d'esprits mauvais par les indiens de la baie.



L'île d'Alcatraz

Les Espagnols nommèrent l'île *Alcatraces*, « Les Pélicans », car seuls ces oiseaux de mer vivaient sur la surface rocheuse désertique et maculée de guano. Les Américains y construisirent un fort et un phare en 1859, disposant sur les murs extérieurs des bordées de canons qui ne firent jamais feu pour raison militaire et qui furent finalement retirés. En 1861, Alcatraz fut utilisée pour garder les prisonniers de guerre Indiens et confédérés, ainsi que les déserteurs et autres criminels issus de l'armée de l'Union. En 1907, l'île accueillit, sur la Côte Pacifique, les quartiers de la prison militaire américaine, où furent enfermés des détenus condamnés à de longues peines. Pendant la première guerre mondiale, on y envoya des personnes soupçonnées de complot ou d'espionnage. Dans les années 1920, Alcatraz est un modèle d'efficacité pénitentiaire : 89 % des détenus rendus à la vie civile sont totalement réhabilités. Considérée comme inutile à la sécurité des côtes, l'île fut cédée par l'armée au Ministère de la justice.

Le 1er janvier 1934, Alcatraz rouvrit ses portes en tant que pénitencier fédéral de haute sécurité, basée sur « une sécurité maximale, des privilèges minimaux ». La prison accueillit des prisonniers qui avaient réussi à s'échapper d'autres établissements pénitentiaires ou que la justice n'avait aucun espoir de réhabiliter. Al Capone, George « Machine Gun » Kelly et Alvin « Creepy » Karpis furent tous détenus à Alcatraz. Dans les sept premières années, six pensionnaires furent tués et 32 furent transférés à des institutions psychiatriques, rendus fous par l'isolement sur le « Rocher ». S'échapper était considéré comme impossible, les eaux entourant la prison étant infestées de requins et soumises à des courants meurtriers. Seuls quelques détenus parvinrent à s'y soustraire, et tous sauf trois d'entre eux furent retrouvés vivants. On estima que ceux qui ne refirent pas surface s'étaient noyés dans les eaux glaciales de la baie.

Les prisonniers étaient détenus dans un bâtiment de trois étages comprenant quatre blocs situé au sommet de l'île rocheuse. Des couloirs de surveillance et des sorties de gaz lacrymogènes furent aménagés autour des cellules et de la cantine. Des détecteurs de métaux (les mouchards) parsemaient la prison, de façon à ce que chaque détenu les franchisse huit fois par jour. Les cellules étaient fermées et ouvertes depuis le bureau de l'armurier, un gardien posté dans un bunker d'acier renforcé dont l'accès n'était possible que par l'extérieur. Les condamnés étaient seuls dans leur cellule de 2m50 par 1m50 et devaient observer un silence absolu. Toute communication inutile avec un gardien ou un autre détenu était proscrite.

Une route tortueuse et étroite descendait le long d'une falaise abrupte et reliait le pénitencier au quai, en passant par une tour renforcée à l'épreuve des balles et par des postes de garde fortifiés. Une limite de 200 mètres était fixée autour d'Alcatraz, matérialisée par des bouées orange. Les bateaux qui franchissaient cette limite étaient accostés et appréhendés. Les visiteurs se devaient d'arriver sur l'île par le ferry de 13 h 00 en provenance de Fort Mason, et de repartir par la liaison de 15 h 20 à moins d'avoir obtenu une autorisation spéciale du directeur. Les visiteurs pouvaient rencontrer les détenus pendant seulement 40 minutes par mois. Les discussions se déroulaient à travers une clôture de fil de fer tandis qu'un gardien ne perdait pas un mot de la discussion. Pour garder intacte l'inaltérable réputation d'Alcatraz et de ses détenus, aucun membre de la presse ne fut admis après le jour d'ouverture de la prison.

Les gardiens d'Alcatraz étaient, tout comme les prisonniers, choisis parmi les plus endurcis du système pénitentiaire fédéral. Le ratio gardien/prisonnier dans une prison américaine était en moyenne de un pour dix. À Alcatraz, ce rapport était de un pour trois. Les gardiens étaient sélectionnés pour leur intelligence autant que pour leur force, et suivaient un entraînement aux arts martiaux. Tous les gardiens vivaient sur l'île avec leurs familles, au sein d'un complexe de quatre arpents situé près du bâtiment administratif. Les enfants

Idée de scénario

Des légendes racontent que le « Rocher » est criblé de tunnels creusés par les Espagnols pour y emprisonner et y torturer les colons renégats et les Indiens. Ces galeries n'ont jamais été découvertes, mais sont supposées relier les cachots du block D aux cavernes qui criblent la côte de l'île soumise aux rafales de vent. Il est possible qu'au moins l'un des groupes qui tentèrent de s'échapper soit parvenu à sortir de la prison pour se retrouver coincé dans une de ces cavernes.

du personnel pénitentiaire empruntaient une navette spécialement affrétée pour aller de la prison à l'école située sur le continent, et regagnaient l'île dans l'après-midi.
Le directeur Johnston n'était pas partisan des punitions corporelles, et donnait sa préférence aux manœuvres psychologiques. L'ordre était maintenu à Alcatraz par la seule peur qu'inspirait le « trou noir », un cachot situé juste en dessous de la prison, dans les catacombes humides et soumises aux courants d'air. Un prisonnier pouvait être envoyé en isolement dans le trou pour des raisons diverses, comme parler sans autorisation, se bagarrer, ou ne pas finir sa ration de nourriture. Malgré l'interdiction de la Loi fédérale d'infliger plus de 19 jours d'isolement à un prisonnier, les détenus étaient régulièrement enfermés là des semaines durant, avec comme seul exercice les corrections qu'ils recevaient. Un prisonnier, Henry Young, fut enfermé dans le trou en 1938, et y passa trois années pour avoir participé à une tentative d'évasion. Une fois réintégré dans la population carcérale, il poignarda un compagnon d'évasion, Rufe McCain. Son procès conduisit à l'ouverture d'une étude sur les brutalités carcérales, qui aboutirent à de sérieuses réformes.

La prison fut fermée en 1963, quand le Procureur général Robert Kennedy décida qu'il serait plus judicieux d'un point de vue économique de déplacer les détenus à la prison de Waldof Astoria à New York que de continuer à utiliser Alcatraz. Cette révélation fut combinée avec l'évasion réussie de trois condamnés sur des radeaux de fortune fabriqués avec des imperméables. Même si les prisonniers ne furent jamais retrouvés, et qu'on estima qu'ils avaient dû se noyer dans les eaux de la baie, ce fut un coup fatal porté à l'intégrité de la prison qui, malgré toutes les précautions prises, perdit sa réputation de pénitencier d'où il était impossible de s'évader.

Crimes remarquables des années 1920

Les événements suivants sont parmi les plus notables qui survinrent pendant les années 1920.

Le meurtre de la crêpe

Le kidnapping impudent d'un prêtre catholique sur le pas de sa porte sous les yeux de sa femme de ménage, amena une vague d'indignation le 2 août 1921. Le kidnappeur, décrit comme un homme à la peau sombre, portant un long pardessus et des lunettes de pilote, persuada le Père Patrick E. Heslin de quitter en sa compagnie le presbytère de Holy Angels à Colma. On ne revit jamais l'homme d'église. Le lendemain, un message délivré au domicile de l'Archevêque demandait la somme de 6500 dollars contre la vie du prêtre. L'auteur indiquait qu'il tenait le Père Heslin prisonnier dans une cache de contrebandier, protégée par un mécanisme infernal qui libèrerait un gaz mortel si quiconque tentait de s'y introduire. Le ravisseur menaça d'utiliser des grenades sur le lieu de remise de rançon si la police apparaissait. « J'étais chargé du tir de mitrailleuse en Argonne, et j'ai déversé des milliers de balles sur des combattants. Tuer n'est pas nouveau pour moi. En plus, c'est vous qui tuerez l'un des vôtres si vous ne faites pas ce que je vous dis. ». Le nom du Père Heslin avait été ajouté après que la lettre eût été écrite, comme si n'importe quel prêtre avait pu faire les affaires du kidnappeur. Deux analyses typographiques distinctes parvinrent à la conclusion que l'auteur de ces lignes souffrait clairement de démence.

Malgré une récompense qui s'élevait à 11000 dollars, il fut impossible de trouver la moindre information ou de renouer le moindre contact avec le ravisseur. Neuf jours plus tard, un dilettante texan, inventeur en armement, William A. Hightower, se présenta à l'Archevêque avec des nouvelles d'une découverte effectuée dans les collines au sud de la baie. Sous un panneau d'affichage arborant un prospecteur faisant sauter des crêpes dans une poêle, la police découvrit le cadavre du Père Heslin. Son crâne avait été écrasé et tout l'arrière était ouvert. Deux balles avaient été tirées dans la poitrine et la cuisse droite. Hightower fut arrêté, jugé, et condamné à la prison à vie à Saint Quentin pour le meurtre d'Heslin. Hightower ne clama jamais son innocence, mais sa version de l'histoire ne fut jamais connue. L'« étranger à la peau sombre » ne fut jamais appréhendé non plus.

Le Meurtre de Boss-Missy

Madame Rosetta Baker, une vieille fille âgée, fut trouvée morte au pied de son lit par Liu Fook, son valet chinois de 61 ans, au matin du 8 décembre 1930. Madame Baker avait été étranglée, huit de ses côtes enfoncées, et la chair arrachée de son annulaire. Les policiers trouvèrent dans la chambre un bout d'étoffe

Idée de scénario

Hightower indiqua avoir seulement entendu parler de l'endroit où se trouvait le corps par une prostituée de Tenderloin. Opportuniste désespéré sans casier criminel, Hightower pourrait fort bien avoir organisé le kidnapping lui-même pour tenter de gagner de l'argent. Mais dans ce cas, qui était l'étranger qui enleva le prêtre, et pour quelles raisons fut-il réellement enlevé ? Qui… ou quoi ? Et si cela se reproduisait ?

Idée de scénario

Le meurtre de Rosetta Baker est un coup de Kung Tow, exécuté par les enfants de Shugora sur l'ordre de Liu Fook. Que ce soit en raison de la sympathie du public ou grâce à la pression des Six Compagnies, Liu Fook lui-même échappa au couperet. À présent conscient de ses possibilités de tuer les blancs en toute impunité, le tong devient hardi, et il se prépare à faire régner un nouveau règne de terreur en dehors des limites de Chinatown.

de la tunique bleue de Liu Fook, découvrirent l'un de ses pantalons trempé de sang dans un seau, ainsi qu'une cachette qui contenait des bijoux et de l'argent liquide dérobés. Liu Fook fut condamné pour le meurtre de Madame Baker. Liu Fook ne cessa de clamer sa loyauté à sa « Boss Missy », mais semblait être promis à la potence par la police et la presse, malgré les efforts déployés par les Six Compagnies. Finalement, le public changea subitement d'opinion. Malgré un faisceau de preuves accablantes, Liu Fook fut déclaré non coupable par un jury après vingt minutes de délibération. L'ancien valet retourna en Chine sans être inquiété, et le meurtre de Boss-Missy resta irrésolu.

La Presse

Le premier journal fut le *California Star* du chef mormon Sam Brannan. Il commença être diffusé sur un rythme hebdomadaire à partir du 9 janvier 1847. Il fut bientôt confronté à la concurrence de *The Californian*, un journal de Monterrey qui s'installa dans la ville en 1849. Les deux hebdomadaires fusionnèrent le 22 janvier 1850 pour former le *Alta California*, le premier quotidien de l'État. En 1854, la ville comptait 22 journaux et revues différents, écrits en anglais, espagnol, allemand, italien et chinois. Parmi ceux-ci, *l'Argonaute*, un journal littéraire novateur, et celui des frères DeYoung , le *Dramatic Chronicle*. Le format adopté par le *Alta California* était un pamphlet de quatre pages dont la page de garde était agrémentée de publicités pour des produits pharmaceutiques et des épiceries. Les pages intérieures contenaient des articles cinglants et venimeux, de potins locaux, et quelques nouvelles du monde extérieur. Les éditeurs de ces journaux provoquaient tout autant les disputes et les duels qu'ils couvraient les événements, et ils n'avaient pas par conséquent l'ambition de rapporter les événements avec une objectivité féroce. Les informations livrées par ces journaux devaient être traitées avec circonspection. Jusqu'à ce que la ligne de télégraphe soit mise en fonction en 1861, les nouvelles de Californie arrivaient des semaines en retard et étaient modifiées un grand nombre de fois, après moult passages à travers les filtres de l'exagération et du ouï-dire. À l'exception du *Chronicle*, tous les journaux de San Francisco disparurent avant 1900, ou furent détruits dans le Grand incendie de 1906. Les archives complètes du *Alta California* ne sont accessibles qu'à la bibliothèque de San Francisco, qui propose des photostats des exemplaires originaux datant d'avant le tremblement de terre.

Dans les années 1920, San Francisco compte cinq grands journaux. La concurrence entre eux est si forte qu'un sixième journal dirigé par le magnat Cornelius Vanderbilt, *The Illustrated Daily Herald*, fit faillite en seulement deux ans et demi (1923-1925), malgré un prix plancher d'un penny par exemplaire. Les vendeurs de journaux rivaux se groupaient en bandes pour mettre la main sur des territoires et le sabotage des presses n'était pas chose rare. Les reporters et éditeurs mettaient sous clé des informateurs et des preuves dans des affaires valant le détour jusqu'à ce que l'information soit publiée en exclusivité. Les cinq journaux se trouvent tous entre la troisième et la cinquième rue, le long de Market et Mission. Dans l'ombre des cinq grands journaux, quelques modestes journaux spécialisés contentent leur propre lectorat. *The Elevator* s'adresse aux Noirs, et la communauté de North Beach possède cinq journaux italiens.

La plupart des journaux sont des quotidiens, distribués soit le matin soit l'après-midi. Des tirages exceptionnels sortent pour les matchs de boxe, les élections, les catastrophes et pour d'autres histoires à sensation. Les suppléments possèdent très souvent un titre coloré en rouge, bleu ou vert, destiné à attirer l'attention.

Comme dans toute grande ville, les journaux de San Francisco postent des reporters à la Mairie et au Palais de justice. Des journalistes arpentent les ports et les hôtels et se suivent les uns les autres pour couvrir en définitive les mêmes histoires.

Chacun des journaux a tâché de s'aménager son propre espace, et une structure de classes fut instaurée parmi les journaux. Le fer de lance des journaux de Hearst, *The Examiner*, est le plus influant de la ville, et ses articles sont considérés comme étant aussi bons qu'une combine lors d'élections municipales. *The Chronicle*, propriété de M. H. DeYoung, est le porte-parole des intérêts flegmatiques républicains. Le *Daily News*, un lien dans la chaîne Scripps-Howard qui alimente United Press International, s'exprime au nom des syndicats des catholiques irlandais. Sous l'influence de son virulent éditeur Fremont Older, le journal *Call & Post*, l'un des quotidiens de deuxième ordre de Hearst, déchaîne ses critiques au vitriol sur quiconque reçoit une chronique élogieuse dans *The Examiner*.

Les Journaux Locaux

Chronicle (5 cents)
Fondé par M.H. DeYoung
Call & post (3 cents)
Propriété de William R. Hearst
Daily News (2 cents)
Journal de la chaîne Scripps-Howard
Examiner (5 cents)
Le fer de lance de Hearst
Bulletin (3 cents)
Racheté par Hearst en 1929
Oakland tribune
Propriété du Député Joe Knowland
Oakland Post-Enquirer
Propriété de Hearst, résultat d'une fusion entre le Post et l'Enquirer en 1922.



William Randolph Hearst

William Randolph Hearst

William Randolf Hearst incitait ses invités à arriver un jour donné, mais ne précisait jamais de date de départ. Si un invité lui déplaisait, il pouvait être prié de quitter les lieux, mais il existe des exemples de parasites étant restés durant une année entière, en particulier si l'amante de Hearst, Marion Davis, les trouvait divertissants. Cela pourrait être un moyen de se faire bien voir de Hearst.



Marion Davies

Idée de scénario

Hearst et son architecte Julia Morgan aimaient à inclure des fragments d'architecture religieuse dans les bâtiments de San Simeon. Un jour, leur parvient une série de caisses contenant une arche soigneusement gravée de visages de « diablotins» et de « gargouilles ». L'arche est mise en place sans tarder et sert d'entrée à une nouvelle suite. Le premier invité qui séjourne dans cette chambre est retrouvé complètement saoul et inconscient. Le deuxième refuse de repasser sous l'arche, même pour quitter la chambre à jamais. Le troisième est retrouvé à l'extérieur de la maison, au milieu de la nuit, chantant des mélopées dans d'étranges langages.

L'arche est un portail qui est sous l'influence du Faiseur de portails, Nyarlathotep. Jusqu'à ce que la dernière pierre ne soit mise en place et que le mortier ait séché, le portail reste inactif. Quand le portail apparaît, la seule façon de le faire disparaître est de le détruire physiquement. Naturellement, la créature surnaturelle liée au portail fera son apparition et combattra férocement pour le protéger.

Les dossiers exposés par le *Call* sauvèrent en 1916 la vie de Tom Mooney, l'auteur de l'attentat à l'explosif de l'IWW (Industrial Workers of the World) pour le Preparedness Day (voir page 41).

En 1929, la concurrence féroce qui sévissait à San Francisco perdit de son intensité quand Hearst fit l'acquisition du *Bulletin,* alors en pleine déconfiture. Cet achat lui permit de posséder la majorité des journaux de la ville. La mêlée générale des cinq journaux laissa place à une bataille pour le contrôle de la presse livrée par le biais des éditions matinales monolithiques de DeYoung et Hearst.

William Randolph Hearst : « The Yellow Kid »

Fils unique et gâté du magnat des mines et sénateur George Hearst, William Randolph Hearst fut exclu de Harvard pour ses farces dangereuses et de mauvais goût. Il décida son père à lui confier son organe politique, *The Examiner*, qu'il transforma en tribune. Il fut à l'origine d'événements destinés à servir ses intérêts électoraux et déclencha des croisades sensationnalistes et autosuffisantes contre les injustices. Par le biais de son *New York Journal*, il déclencha à lui tout seul une guerre entre les États-Unis et l'Espagne pour augmenter les tirages en 1898, et sembla même être responsable de l'assassinat de William McKinley après avoir incité à cet acte un mois à peine avant que le meurtre ne survienne en 1903. Hearst créa virtuellement les journaux modernes des grandes agglomérations, aux titres accrocheurs et aux articles enflammés, en pillant nombre des meilleures idées du *New York World* de Joseph Pullizer. Lorsque les événements importants venaient à manquer, les reporters de Hearst les fabriquaient eux-mêmes, en se faisant par exemple enfermer dans des asiles de fous pour écrire des exposés ou en organisant de grands défilés riches en feux d'artifices pour fêter leur propre popularité. Hearst possédait neuf journaux et fut élu comme député à New York en 1903 après avoir échoué dans ses tentatives pour devenir gouverneur et maire.


Des zèbres et des bisons sur les terres de San Simeon

Malgré toutes les fanfaronnades de son personnage de patron de presse, Hearst est en fait d'une timidité maladive, et évite les face à face aussi souvent que possible. Bel homme de grande taille, massif, à la voix haut perchée et ténue, Hearst est autoritaire et égocentrique, mais il est extrêmement loyal envers ceux qui parviennent à stimuler son imagination. Il ira très loin pour s'assurer une bonne histoire ou pour donner sa chance à une idée originale. C'est un dépensier notoire. Bienfaiteur silencieux, Hearst est idéal pour un groupe d'investigateur fauchés, aussi longtemps qu'il sauront supporter sa nature emportée et réserver les droits exclusifs de leurs histoires au groupe Hearst.

San Simeon

Hearst se rend fréquemment en Europe pour des séjours prolongés, durant lesquels il fait l'acquisition d'œuvres d'art et d'artefacts divers. Toutefois, il passe le plus clair de son temps retiré du monde, dans son château de style mission coloniale de San Simeon. Cette demeure est implantée sur les collines de Santa Lucia, sur un replat donnant sur le Pacifique, 240 kilomètres au nord de Los Angeles (la construction fut achevée en 1925). Parmi les invités qui séjournent à San Simeon, on trouve nombre de membres du gratin

venant d'Hollywood ou de Washington DC. Ceux-ci sont logés dans des pavillons bâtis autour de la Casa Grande, le bâtiment principal. Ils y séjournent parfois des semaines durant. La demeure de Hearst contient tellement d'objets rares et anciens que sa collection pourrait remplir dix musées. C'est là le résultat d'une vie passée à satisfaire une frénésie d'achat. Le trésor de Hearst peut laisser augurer nombre de scénarios, et Hearst pourrait même envoyer les investigateurs n'importe où dans le monde pour acquérir tout objet qui aurait capté son intérêt. L'alcôve de la piscine de Hearst appartenait à un temple romain dédié à Neptune. Les étagères de la tour-bibliothèque sont remplies de manuscrits européens rares voire inestimables, qui jamais ne furent ouvert depuis leur achat. Hearst possède également l'un des plus grands zoos privés du monde : des ours, des lions, des singes et un troupeau de rennes vivent en semi-liberté sur les terres alentours.

La bibliothèque principale de San Francisco

La bibliothèque principale de San Francisco, comme la plupart des institutions de la ville, vient tout juste de se remettre du Grand incendie. Ces nouveaux quartiers, ouverts en 1917, se trouvent dans un impressionnant bâtiment de style néoclassique, situé juste en face du Civic Center, de l'autre côté d'une grande place. La bibliothèque est une collection fermée. Les livres désirés sont extraits d'un réseau caverneux et labyrinthique d'étagères qui occupe le rez-de-chaussée et amenés au client.

En plus de la bibliothèque sur Larkin et McAllister, San Francisco possède huit succursales de taille plus modeste : Golden Gate, sur Green et Octavia, McCreery, sur la 16e et Pond, Mission sur la 24e et Bartlett, Noe Valley sur Jersey près de Castro, North Beach sur Powell près de Washington, Park sur Page et Cole, Présidio sur Sacramento près de Baker, Richmond sur la 9e et Geary et enfin Sunset sur la 18e et Irving.

La Collection Sutro

Adolph Sutro, l'ingénieur des mines prussien et ancien maire de la ville, accumula une immense collection de livres rares d'érudition, dont de nombreux traités sur l'occultisme et les sujets touchant au Mythe. Après sa mort en 1898, les affaires privées de Sutro passèrent par donation à la bibliothèque Bancroft (page 74), mais les livres rares qui ne disparurent pas furent intégrés au département des collections spéciales de la bibliothèque principale de San Francisco. Ces ouvrages font l'objet d'une attention particulière, et ne peuvent être consultés que dans l'enceinte de la salle Sutro et sous la surveillance attentive d'un bibliothécaire.

Institut de mécanique

Situé au 57 Post Street. Heures d'ouverture : 9 h 00 à 23 h 00. Entrée réservée aux membres.

L'Institut de mécanique est une organisation privée, une « aide au progrès des arts et sciences mécaniques ». Fondé en 1855, l'institut met à la disposition de ses membres un lieu propice aux échanges de connaissances scientifiques. Ses adhérents sont parmi les hommes les plus savants que compte l'État. Durant plus de quarante ans, jusqu'en 1899, l'institut finança chaque année des Foires de la mécanique installées dans de grands pavillons. Des innovations techniques et des prototypes y étaient présentés au grand public. Depuis 1899, les membres de l'institut gardent leur savoir par-devers eux. L'institut originel fut détruit par le tremblement de terre de 1906 et fut remplacé en 1910 par un bâtiment de neuf étages dessiné par Albert Pissis, qui fut également l'auteur du Flood Building. Fermé aux non-membres, n'importe qui peut adhérer à l'institut en s'acquittant d'une somme de trois dollars par semestre, auxquels s'ajoute un dollar par utilisation de la bibliothèque. Un statut de membre à vie peut être obtenu pour 100 dollars. L'institut est dirigé par un comité de direction qui compte quatorze personnes. Ce comité en gère le budget et s'occupe d'organiser au mieux les ressources des laboratoires de recherches, qui sont dotés d'un matériel de pointe, et occupent les trois derniers étages du bâtiment.

Le deuxième et le troisième étage accueillent la bibliothèque privée, dont la collection comprend près de 140 000 ouvrages (la bibliothèque originelle renfermait plus de 200 000 livres, mais ils furent tous détruits par le Grand incendie de 1906. La plupart

Idée de scénario

Des rumeurs laissent entendre que la collection comprend des manuscrits complets de *Unaussprechlichen Kulten*, *Ghorl Nigral* et *De Vermiis Mysteriis*, et que le savoir contenu dans ces ouvrages a contribué à la compréhension troublante qu'avait Sutro des choses souterraines. Ces livres peuvent se trouver dans la Bibliothèque Principale ou au milieu des affaires qui n'ont pas été classées à la bibliothèque Bancroft. Un inventaire des biens de Sutro ou une redécouverte de certains objets non mentionnés qui ont disparu de la collection originelle, pourront dessiner la trame d'un cauchemar éveillé pour des investigateurs versés dans l'étude des livres.

Rutherford McLean

Ancien conférencier à la retraite de l'Université de Californie, le professeur McLean n'aime rien plus qu'une partie d'échecs acharnée à l'Institut de mécanique, où il passe ses journées. Du matin au soir, il défie d'autres membres et devise sur les nouveaux développements scientifiques. Le professeur McLean a perdu la vue lors d'un accident chimique. Il est veuf.

Pendant une partie d'échecs, MacLean pourra confier à un autre membre qu'il a dernièrement effectué quelques parties résolument étranges avec un joueur dont il ne connaît pas l'identité. Son adversaire lui posa à ces occasions des questions troublantes sur la nature de l'univers et sur la destinée. Il lui offrit finalement de lui dévoiler la preuve qui corroborait ses idées extravagantes. MacLean envisage de se joindre à l'inconnu lors d'une réunion de groupe à laquelle celui-ci participe régulièrement à Colma, mais il n'a pas trouvé le courage d'y assister seul. On lui a dit que son adversaire était aveugle comme lui, mais il ne prête pas foi à ces affirmations, ayant quelquefois entendu l'homme faire mention de moments où il a vu au-delà de quelque chose qu'il nomme la « Tapisserie de l'Infini » (voir page 97).

Compétences

Jeu : échecs	85 %
Enseignement	65 %
Sciences formelles	
- physique	75 %
- chimie	50 %
Sciences de la terre	
- Histoire naturelle	32 %
Ennuyer les étudiants	70 %
Bibliothèque	60 %

Équipement

un jeu d'échecs, une canne, divers ouvrages en braille

furent remplacés par des dons privés). Même si la collection comprend des œuvres de littérature classique et d'histoire, un effort particulier a été fait sur les ouvrages de sciences appliquées (ingénierie, architecture, physique, chimie, métallurgie, etc.). Les sciences sociales (l'archéologie par exemple) sont représentées de façon plus éparse. La bibliothèque met un point d'honneur à proposer les ouvrages les plus précis mais aussi les plus accessibles possibles, et remplace les ouvrages obsolètes dès que possible. La bibliothèque a été alimentée en grande partie par des dons et des legs effectués par des membres retraités ou décédés. Par conséquent, la collection comprend nombre de manuscrits fort rares. On y trouve par exemple des récits de première main des fondateurs et colons de Californie qui ne sont disponibles nulle part ailleurs (la plupart ont fait l'objet de copies pour la bibliothèque Bancroft, mais pas tous). La collection est d'ailleurs bien mieux dotée que la bibliothèque municipale. Un bibliothécaire en chef et son assistant s'occupent de la bibliothèque au quotidien. Les membres peuvent emprunter jusqu'à quatre livres à la fois, pour une durée n'excédant pas deux semaines. En outre, les membres et leurs invités peuvent utiliser la bibliothèque de référence et les collections spéciales classées au troisième étage.

Le club d'échec de l'institut a acquis une réputation mondiale dans les cercles de joueurs d'échecs. L'institut est considéré comme un lieu formidable où affronter d'autres joueurs et permet en outre d'exposer ses travaux. Des conférences sur divers sujets scientifiques sont organisées tout au long de l'année et sont accessibles gratuitement aux membres de l'Institut.

La Maison de George Davidson

La légende du scientifique George Davidson (1825-1911) plana sur la ville longtemps après sa mort. Davidson était Président de l'académie des sciences de Californie et instilla l'amour de l'astronomie chez James Lick (Voir L'Observatoire Lick, page 78). Davidson conduisit chaque année des expéditions destinées à récupérer des spécimens pour l'académie, mais il réunit également pour son propre compte de quoi remplir un musée de curiosités qui surpassait n'importe quelle collection privée aux États-Unis. Chacune des vingt-deux pièces de sa maison de quatre étages située au 2221 Washington Street contient un trésor en documents d'érudition, en livres et en cartes rares. La collection comprend également des végétaux, des animaux, des spécimens fossilisés et des artefacts provenant du monde entier, des terres aborigènes d'Australie à Zuni. On y trouve également un placard entier de crânes humains originaires des mers du sud. Le fils survivant et la fille de George Davidson occupent à présent la demeure paternelle, et bien qu'en général ils gardent jalousement les objets ayant appartenu à leur père, des investigateurs qui sauraient faire montre de courtoisie et de sincérité pourraient se voir autorisés à accéder à la collection. Celle-ci, bien que disséminée dans tous les coins de la maison, est soigneusement cataloguée dans le journal intime de Davidson.

Les universités

En plus des dizaines d'établissements d'enseignement supérieur (colleges) de formation professionnelle ou religieuse, San Francisco accueille quelques petites universités d'excellent niveau et dotées de moyens particuliers.

California School of Fine Arts

800 Chestnut Street. Fondée en 1884 par la San Francisco Art Association, un collectif d'artistes et d'écrivains, l'école fut d'abord établie dans la demeure du baron du rail décédé, Mark Hopkins. Après que la maison fut réduite en cendres en 1906, l'école déménagea au sommet de Russian Hill, où elle se trouve toujours. Les cours proposés concernent les arts créatifs et visuels. L'école serait renommée plus tard San Francisco Art Institute.

Cogswell Polytechnical College

Folsom et 26ᵉ rue. Fondée par le dentiste Henry D. Cogswell à l'époque de la ruée vers l'or en 1887. Ce fut le premier établissement d'enseignement supérieur implanté à l'ouest du Mississipi et il était à l'origine mixte. Il se trouve à présent à Sunnyvale.

Golden Gate College

550 Mission Street. C'était à l'origine un établissement spécialisé dans les cours du soir. Il

Amorce de scénario

Le docteur Canaris, un professeur de sciences physiques, doit donner une conférence à l'Institut de mécanique et présenter ce qu'il prétend être un moteur à énergie perpétuelle. Peu de temps avant son intervention, le moteur disparaît. Canaris s'évanouit également dans la nature, et le bibliothécaire en chef de l'institut est retrouvé mort dans son bureau. On retrouve autour de lui les feuilles éparpillées d'un recueil de notes écrites par un alchimiste flamand du quinzième siècle. Dans ces notes se trouvent des croquis du moteur à énergie perpétuelle. Le texte décrit l'objet dérobé et indique que ce dernier fut découvert par l'auteur dans les ruines de Pompéi.

fut fondé par la YMCA en 1881. Il propose aujourd'hui des cours de lycée et d'enseignement supérieur.

Hastings College

198 Allistair Street. Etabli en 1878 comme département légal de l'Université de Californie.

Jésuit College

Fulton Street et Parker Avenue. L'institution d'enseignement supérieur la plus ancienne de la ville a été déplacée à trois reprises depuis son inauguration en 1855. L'établissement est une université catholique et propose des études théologiques. Il comprend également une cathédrale d'une beauté à couper le souffle. En 1930, l'établissement est renommé Université de San Francisco.

Université Lincoln

2518 Jackson Street. Etablissement privé non confessionnel et sans but lucratif, qui propose un enseignement des arts libéraux, du droit, ainsi que des cursus diplômants. Il fut fondé en 1919.

Le Conservatoire de Musique de San Francisco

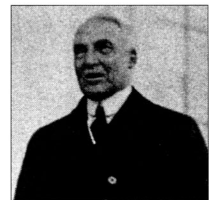
3435 Sacramento Street. Fondé en 1917 par Ada Clement. Ecole mixte à but lucratif, le Conservatoire forme des chefs d'orchestre, des compositeurs et des musiciens.

Hôtels

San Francisco peut se vanter de posséder à la fois les logements les plus raffinés et les plus abominables qu'il soit possible de trouver dans un rayon de 1600 kilomètres. Les trois établissements décrits ci-après méritent une attention particulière :

Palace Hôtel

Le Palace Hôtel originel était le joyau de la couronne de San Francisco. Il était le symbole de la création de la ville, sortie du néant en quelques dizaines d'années. Situé à l'angle de Market et New Montgomery au cœur de la ville basse, le Palace fut inauguré en 1875 et sa construction coûta cinq millions de dollars à son propriétaire, le magnat de l'argent du Comstock et co-fondateur de la Banque de Californie, William C. Ralston. Celui-ci, acculé par la faillite imminente de son empire commercial, ne vécut pas assez longtemps pour voir l'hôtel achevé. Il se noya dans des



Le président Warren G. Harding

circonstances mystérieuses tandis qu'il nageait dans l'océan, six semaines avant l'inauguration en grande pompe de l'hôtel. Ce bâtiment de sept étages, qui compte 800 chambres, gagna rapidement la faveur des élites. Des politiciens, des artistes, des membres de familles royales et de riches dilettantes y séjournaient dès lors qu'ils passaient par San Francisco. Après 31 ans d'extravagance inégalée, le Palace Hôtel fut réduit en cendres par le Grand incendie de 1906.

Le deuxième Palace Hôtel fut érigé au même endroit en 1909. Il était plus grand et plus opulent que son prédécesseur. Le nouveau bâtiment de huit étages se dota d'une élégante cour intérieure là où le premier se vantait de pouvoir accueillir les carrosses à chevaux. Des concerts se déroulent durant les soirées dans la salle de bal de Palm Court, qui accueille des musiciens de renommée nationale et dont les concerts sont retransmis en direct sur la radio locale. Des bureaux situés dans le hall sombre sont réservés à des organisations internationales comme l'Agence de Détectives Pinkerton et la Joseph Strauss Company (entreprise d'ingénierie qui sera bientôt choisie pour la construction du pont du Golden Gate).

Le 2 août 1923, le Président Warren G. Harding s'installa dans la suite présidentielle du Palace Hôtel, afin de profiter d'une période de répit nécessaire après le scandale du Tea Pot Dome, au cours duquel il fut révélé que de terrains de choix possédés par le gouvernement avaient été vendus à des prix très avantageux à des compagnies pétrolières. Le président mourut dans des circonstances considérées comme étranges, d'une « crise d'apoplexie ». L'hypothèse d'un meurtre ne fut jamais confirmée, mais des spéculations laissèrent entendre que les co-conspirateurs d'Harding dans l'affaire du Tea Pot Dome l'avaient fait assassiner, ou que sa femme elle-même l'avait fait passer de vie à trépas afin de lui éviter les affres du scandale (la mort de Harding pourrait également avoir été perpétrée par des forces surnaturelles).

Harding ne fut pas le premier dirigeant à mourir au palace. Alors qu'il effectuait un voyage aux États-Unis, le Roi Kalakaua des îles Hawaï fut retrouvé mort dans sa suite du Palace originel en 1891.



Le Palace Hotel. Au premier plan, Lotta's Fountain.

L'Hôtel St Francis

Situé sur Powell et Geary, donnant sur Union Square. Il comprend 450 chambres. Les suites présidentielles, de trois pièces chacune, sont disponibles pour soixante dollars. Les tarifs habituels sont de 15 dollars par nuit. Il est ouvert toute l'année.

Inauguré en 1904, l'Hôtel St Francis était sur le point d'ajouter une troisième aile à son imposante structure de 12 étages quand il survécut au Grand incendie en ne subissant que des dommages mineurs. Le hall de St Francis est l'un des lieux de rencontre les plus populaires dans la City. Les files d'attente s'allongent devant son café et son restaurant à l'heure du déjeuner et du dîner. Ces établissements proposent des divertissements pour l'affluence nombreuse qui va et vient des différents théâtres situés sur Union Square.

Si le Palace était le lieu où les monarques s'en allaient passer de vie à trépas, le St Francis était l'endroit où les jeunes personnalités de San Francisco et d'Hollywood se réunissaient pour faire la fête. L'hôtel propose des commodités inégalables à ses clients, comme des coursiers privés qui peuvent être embauchés comme guides, une école privée pour les enfants des résidents longue durée. Des groupes de jazz se produisent dans la Salle de la Rose et dans la Salle de Bal coloniale, pendant que les membres les plus éminents de la haute société locale se réunissent dans Mural Room. Une horloge Magneta de Vienne est utilisée pour synchroniser toutes les autres montres de l'hôtel. En raison de la proximité de l'établissement d'avec les théâtres, presque toutes les compagnies théâtrales qui se produisent dans la ville séjournent ici. Les stars de cinéma affluent à St Francis durant les week-end afin d'échapper quelques heures aux terribles plannings de production qui leur sont imposés.

L'une de ces stars hollywoodiennes est l'acteur Roscoe « Fatty » Arbuckle, dont la carrière fut mise à mal pendant la fête du travail en 1921, lors d'un scandale sexuel épouvantable qui ébranla l'industrie cinématographique jusqu'à ses fondations. Arbuckle était une star du comique qui tournait dans des films pour Mack Sennett et les studios Paramount. Il vint à San Francisco pour fêter un nouveau contrat mirobolant signé avec la Paramount, qui lui garantissait un salaire annuel d'un million de dollars. Arbuckle s'esquiva de la fête pour retrouver Virginia Rappe, une actrice célèbre pour ses frasques sexuelles. Il la découvrit qui se tordait de douleur sur le sol de sa salle de bains. Rappe mourut quelques heures plus tard de blessures internes inexpliquées, apparemment écrasée par le corps massif de l'acteur durant leurs ébats. Arbuckle fut condamné pour meurtre au premier degré sur la base du témoignage sous serment de Bambina Maude Delmont, maître chanteur et agent artistique d'Hollywood qui avait amené Rappe, qu'elle avait trouvée agonisante, dans la suite d'Arbuckle, puis accusé celui-ci de viol aggravé ayant entraîné la mort. La mort de l'actrice fut plus tard imputée à une péritonite suite à une rupture de la vessie, mais Arbuckle fut tenu pour responsable et banni des écrans


Roscoe « Fatty » Arbuckle

d'Hollywood. Même après son acquittement par un juge de San Francisco, Arbuckle resta catalogué par la presse et le public comme étant un monstre obsédé sexuel. Des preuves semblèrent indiquer qu'Adolphe Zukor, star de la célèbre Players-Lasky, une entreprise affiliée à la Paramount Pictures, avait orchestré le scandale de façon à faire rentrer dans le rang sa plus grande star et que tout cela devint totalement incontrôlable avec la mort de M[lle] Rappe. Même si Arbuckle tourna de nouveau des comédies en tant que metteur en scène (la plupart sous le pseudonyme de William Gooding), il resta un paria à San Francisco et ne revint jamais dans la ville.

Hôtel Fairmont

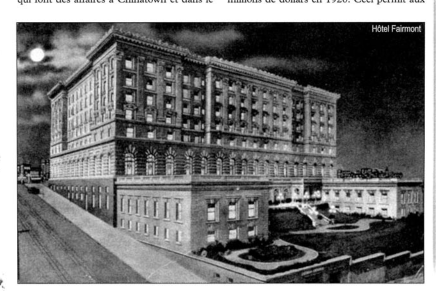
Cet édifice de dix étages, situé au croisement de California et Mission, est érigé au sommet de l'élégante colline de Nob Hill. Chacune de ses 550 chambres donne sur l'extérieur. Le Fairmont est le lieu privilégié pour organiser des événements mondains collés montés à San Francisco et le point de chute favori de ceux qui font des affaires à Chinatown et dans le Financial District. Le Fairmont est la propriété du Palace et rivalise avec ce dernier pour offrir les prestations les plus luxueuses possibles à des tarifs incontestablement raisonnables : bains turcs, bains électriques, masseuses, manucures et pédicures donnent à cet hôtel une atmosphère de sanatorium huppé, tandis que sont mis à disposition des clients un sténographe public et des salons spécialement aménagés pour accueillir les rendez-vous d'affaires. Une chambre simple avec vue sur la cour ou sur la rue coûte entre six et douze dollars la nuit. Le prix des suites ira de vingt à cinquante dollars. Un supplément journalier de deux dollars sera demandé pour chaque invité supplémentaire.

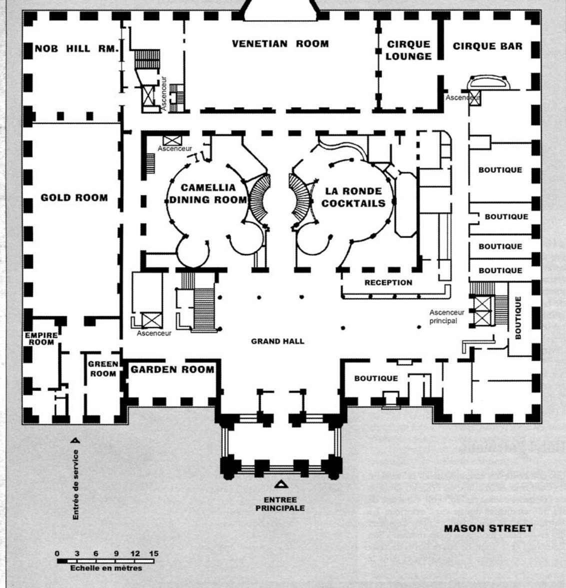
Asiles d'aliénés

Pour prendre en charge ceux que l'on estime irresponsables, la Californie s'est dotée d'hôpitaux publics. La ville de San Francisco compte également quelques asiles privés.

Hôpitaux publics

La Californie se vantait fréquemment d'offrir le réseau d'établissement le plus progressiste pour l'accueil et le traitement des déficients mentaux. Avec cinq hôpitaux pleins à craquer, on pouvait dire que cet engagement était tenu. Le comité d'État en matière de démence inaugura son établissement pionnier à Stockton en 1852, suivi par Nowalk (dans les faubourgs de Los Angeles), Mendocino, Agnews (à San José) et Napa (à 50 kilomètres au nord de San Francisco). En 1911, les cinq établissements étaient tous totalement surpeuplés, et plus de 12 % des patients dormaient à même le sol ou dans des caves. Les conditions d'accueil se détériorèrent si nettement que l'enquête d'un comité fut diligentée. Les conclusions furent que les établissements étaient « susceptibles de rendre folle une personne saine d'esprit ». Le comité d'État apporta des améliorations dans les hôpitaux, en y consacrant un budget de trois millions de dollars en 1920. Ceci permit aux


Hôtel Fairmont



HOTEL FAIRMONT - REZ DE CHAUSSEE

asiles de gérer le flot de « dérangés » avec une efficacité accrue, à défaut de juguler leur nombre croissant. En 1928, les quatre établissements situés autour de la Baie accueillent une population de 9 300 malades.

Les patients des hôpitaux publics y demeurent en moyenne trois mois. En cas de surpopulation, un patient indigent peut être renvoyé sans recevoir un quelconque traitement. En raison du nombre élevé de patients, dont la plupart sont des travailleurs non qualifiés ou des laissés-pour-compte de la société, inaptes au travail, le but principal est de contrôler et non de guérir. La direction d'un hôpital public est une place en or d'un point de vue politique. Que les membres du personnel remplissent leurs devoirs avec zèle ou au contraire les négligent, ils n'ont que peu de chances de se voir récompenser ou blâmer. Les familles des patients paient une moyenne de quinze dollars par mois pour un traitement, mais en acceptant de s'acquitter d'une somme de quarante dollars, on peut s'assurer que le patient reçoit une attention accrue, des repas de bien meilleure qualité et qu'il soit pris en charge par un aliéniste lors de séances individuelles.

Stérilisation

« Le fil entier de la vie humaine est en permanence soumis à la pollution causée par l'incorporation du sang perverti de ceux qui souffrent de déficience mentale extrême

Comité sur la démence, 1916

La folie était considérée comme une maladie héréditaire par les théories conventionnelles. Par conséquent, les hôpitaux publics mirent en place un plan destiné à combattre à long terme les effets des afflictions mentales graves. En 1928, 4650 patients (60 % de mâles) ont été stérilisés. La quasi-totalité des patients de Stockton et Nortfolk a subi cette opération avant d'être libérée. D'autres hôpitaux font preuve de plus de réserve, n'opérant que les individus considérés comme potentiellement dangereux et ceux qui souffraient de maladies héréditaires avérées.

Les Établissements psychiatriques de San Francisco

Si la bonne santé mentale d'un citoyen était mise en doute, celui-ci était habituellement confié à un établissement psychiatrique urbain. Ces centres constituaient une alternative aux hôpitaux publics pour ceux qui souhaitaient se soumettre volontairement aux traitements, mais ils constituaient également un moyen susceptible d'étendre l'influence légale de la psychiatrie. Des individus « particuliers » pouvaient être gardés pendant deux semaines. Si leur comportement restait irrationnel, ils pouvaient alors être orientés vers un hôpital public sans passer par une audience devant une cour de justice. Le traitement consistait plus en un diagnostic qu'en une véritable tentative de soins et la psychanalyse était plus l'exception que la règle en la matière.
Ces établissements espéraient réduire la pression et les dépenses qui pesaient sur les hôpitaux publics et calmer certains stigmates qui accompagnaient la mise sous traitement psychiatrique. Malgré l'échec du programme sur tous les points, il fut repris à Alameda, Fresno, San Diego et Los Angeles. Mis à part à San Francisco et à San Diego, les centres psychiatriques n'étaient guère plus que des centres de détention. San Diego fut le seul centre où des résultats positifs furent régulièrement obtenus.

Les Hôpitaux privés

Les asiles privés proposent sans nul doute des conditions d'hébergement et une qualité de soins très supérieure, mais le montant mensuel à débourser dépasse généralement cent dollars. En outre, les cinq asiles privés de la baie ont une capacité d'accueil cumulée de seulement 428 lits en 1928. Quatre des cinq établissements se trouvent à San Francisco et ses alentours. Certains centres, comme par exemple le sanatorium de Wakefield situé *intra muros*, possèdent la réputation de proposer des soins discrets sur les plans physiques et psychologiques, et attirent de nombreuses stars hollywoodiennes et membres de la haute société à bout de nerf. La sécurité y est souvent plus draconienne pour ceux qui veulent y rentrer que pour ceux qui désirent en sortir. Les activités annexes et fort lucratives de Wakefield (des avortements illégaux) sont moins connues mais tout aussi populaires auprès de ceux qui en ressentent le besoin. En effet, quelques éléments au moins de l'équipe médicale de Wakefield sont tout à fait disposés à monnayer leur participation à des activités plus discutables (falsification de rapports d'autopsie, oubli de signaler des blessures par balles aux services de police, etc). Wakefield a eu au moins un « échec » notable, Harold Hadley Copeland, connu pour l'affaire des legs de Copeland, qui y mourut en 1926. Il fut interné en état de confusion, et fut découvert avec la gorge tranchée dans sa chambre.

Le Sanatorium de Livermore (240 Stockton Street) ressemble plus à un centre de convalescence haut de gamme qu'à un véritable asile. Il possède une équipe complète de psychothérapeutes et obtient un bon ratio de guérisons.

Les « invités » du **Sanatorium de Park (Market Street et Masonic Avenue)** suivent des cures pour échapper à une dépendance à l'alcool ou à la drogue. Quelques têtes d'affiche d'Hollywood y viennent s'y désintoxiquer incognito.

Le Sanatorium de RestHaven (1521 Madison Street) à Oakland s'occupe des convalescents et des personnes nécessitant un suivi médical ou psychologique. Il propose des traitements avancés dans les domaines de l'hydrothérapie et des électrochocs.

Les aliénés en Californie

La Californie a de bonnes raisons de s'intéresser de près au problème des déséquilibrés. En effet, elle possède le ratio le plus élevé des états de l'union (1 sur 489), plus de deux fois plus élevé que la moyenne nationale (le Vermont possède techniquement un ratio plus élevé avec 1 sur 458, mais de nombreux malades mentaux sont soignés à domicile et ne constituent pas une charge pour l'État, tant et si bien que le rapport réel peut être abaissé de quelques centaines de points). La Californie a également les critères d'internement les plus libéraux et le taux d'admission le plus élevé. Une moyenne de 80 % (le taux le plus élevé des États-Unis) de ceux qui sont suspectés d'infirmité mentale est confiée soit à des hôpitaux publics, soit à des centres de soins urbains. Ceux qui constituent le groupe des malades mentaux potentiels comptent les syphilitiques, les alcooliques, les fanatiques religieux, les homosexuels et ceux souffrant de sénilité (les épileptiques et les «imbéciles » sont confiés aux soins d'institutions soutenues par l'État, comme celle de Sonoma State à Glen Ellen, à 80 km au nord de San Francisco). L'internement en Californie est plus due à la responsabilité des docteurs en médecine qu'à celle des juges et jurys. Entre 1906 et 1929, San Francisco compte 12 000 personnes considérées comme malades mentales, soit un tiers du total de la Californie.

Deux écoles de pensée existent à propos du nombre élevé de déments en Californie et plus particulièrement à San Francisco. La première est que c'est l'atmosphère même de la Californie qui rend ses habitants mentalement instables, avec ses enchaînements rapides

Amorce de scénario

La première pierre posée sur la parcelle réservée à la construction de la Grace Cathedral est le site d'une macabre découverte un matin d'hiver. On y trouve en effet, disposés sur la pierre, les restes d'un serpent de mer énorme, écorché et vidé de son sang. Comme les jours passent, les sacrifices continuent : une tortue de mer, un albatros, une otarie, une baleine puis un être humain. Des fouilles organisées sur le terrain révèlent des dizaines d'urnes et de pots de grès sellés qui contiennent les organes vitaux d'indiens appartenant à un culte vieux de deux à quatre mille ans. Un culte moderne revendique la terre consacrée de l'église pour le Grand Ancien qui autrefois était vénéré à cet endroit. L'escalade de sacrifices représente la domination de Cthulhu sur toute vie existant dans les mers et finalement sur l'humanité..

de périodes économiques florissantes et de périodes de crise, et son « esprit d'outrance répandu ». La seconde opinion suggère que la Californie attire un grand nombre d'immigrants adultes, comptant dans leurs rangs des criminels et des « déments de passage, venant des états voisins et des pays étrangers ». La politique de la Californie, qui consiste à mettre les alcooliques, les indigents et les simples d'esprit dans le même sac que les véritables déments, est également parmi les explications communément avancées.

En vertu de la loi de Californie, une personne accusée de folie devant une cour de justice était examinée par deux médecins, à qui incombaient la décision finale et qui décidaient, si l'accusé était « troublé mentalement », de son internement. Si l'accusé était placé dans un établissement psychiatrique urbain, les observations étaient formulées par un médecin qui gardait l'anonymat et tenait secrète la raison de son intervention. Même si cette procédure fut invalidée par la Cour suprême en 1901, elle fut perpétuée en secret, avec pour résultat fréquent de voir la première réaction naturellement hostile d'un accusé, utilisée comme argument pour le décréter mentalement instable.

Hôpitaux

L'hôpital de San Francisco (sur la 22e et Potrero).
L'hôpital est la propriété de la ville et du comté qui en assurent la gestion depuis 1872. Le bâtiment actuel a été achevé en 1910.

King's Daughter's Incurables' Home (Centre des incurables des filles du roi - Francisco et Stockton Streets)
Cet établissement s'occupe exclusivement des soins gériatriques et des patients en fin de vie. Il est dirigé par les Filles du roi, une congrégation internationale de femmes sans affiliation religieuse. Le bâtiment n'a qu'une capacité d'accueil très limitée, mais le coût y est calculé en fonction des revenus, ce qui permet à des personnes d'y être acceptées gratuitement par charité.

Letterman General Hospital (au Présidio)
Crée par le département de la guerre en 1899 au Présidio afin de s'occuper des vétérans blessés et malades du conflit hispano-américain aux Philippines. 175 lits y sont réservés aux vétérans et au personnel militaire. Des chemins forestiers sinueux des deux côtés du bâtiment apportent un supplément de relaxation à cet ensemble qui, bien que militaire, est baigné de lumière.

Stanford Hospital (sur Clay et Webster). Ouvert sous le nom de Lane Hospital, il est rattaché au College Medical Cooper en 1893. L'Université Stanford l'achète en 1917 pour soigner des patients privés et comme hôpital universitaire pour les étudiants en médecine. Il propose de nombreuses consultations externes et une structure d'accueil de qualité, mais de grandes disparités quant à l'expérience des membres de l'équipe médicale.

University Hospital (sur Parnassus et la 3e avenue). Les membres du Conseil de l'Université de Californie utilisent cet établissement à des fins de soins mais aussi de recherche. Au bâtiment originel (qui ouvrit ses portes en 1917) furent plus tard accolés l'Institut neuropsychiatrique Langley Porter et le Moffitt Hospital pour les incurables.

St Mary Hospital (sur Hayes et Stanyan). Dirigé par les Sœurs de charité, cet hôpital catholique rouvrit ses portes en 1918.

Sanatorium Canyon. Une retraite privée pour les patients atteints de tuberculose. Il est situé dans la ville rurale de Redwood City et possède un bureau à San Francisco dans l'immeuble Flood.

Shriners' Hospital (1701, 19e avenue). Il fut ouvert en 1923, sous l'action de l'Ordre arabe ancien et des Nobles de l'autel mystique comme centre de soins pour les enfants souffrant de problèmes orthopédiques.

Doctor's Hospital (1065, Sutter Street). Il ouvrit ses portes le 24 novembre 1927.

Lieux de culte

« Observe le temps, Mon Fils, Et envole-toi loin du Mal »

Inscription sur l'arche
de l'église Old St Mary.

La plupart des lieux de culte de San Francisco sont à peine en phase de reconstruction après

le Grand incendie de 1906. La première pierre de la cathédrale de l'Église épiscopale (sur California à Taylor, sur Nob Hill) a été posée en 1910, mais la construction ne reprend qu'en 1928. La Congrégation de la première église presbytérienne, qu'on avait fait sauter pour arrêter le feu en 1906, réside dans des quartiers temporaires dessinés par l'architecte local Bernard Maybeck. De nombreuses églises n'ont été sacralisées à nouveau que très récemment, tandis que celles qui sortirent indemnes de l'incendie accueillent à l'inverse des foules venant des quartiers sinistrés du côté est de la ville lors des offices réguliers.

La cathédrale St Mary

Depuis 1891, le siège de l'archidiocèse de l'église catholique et la demeure de l'archevêque de San Francisco a été S[t] Mary, sur Van Ness et O'Farrell. Le troisième archevêque qui officie à présent se nomme Edward J. Hanna. Il supervise l'administration des paroisses de la Bay Area et gère les conflits politiques avec la ville. S[t] Mary sera détruite par le feu en 1962 et remplacée par une nouvelle structure très contemporaine sur Geary et Gough.

L'église Old St Mary's

Ancien siège de l'archidiocèse de la côte Pacifique (consacrée en 1854), l'église Old St Mary (au 660 California Street et Grant Avenue) devint par la suite une église paroissiale de moindre importance suite au déclin de son quartier et à la montée en puissance de Chinatown. Le clocher de ce bâtiment néogothique construit en brique noire s'élève fièrement au milieu des pagodes environnantes. Dans son intérieur sombre sont alignées des images de saints sur des vitraux et du marbre et l'ensemble fut complètement remeublé après l'incendie qui dévasta le mobilier. Une messe est célébrée tous les jours à 10 h 00 et minuit par les prêtres de l'église de S[t] Paul. Les membres de la paroisse sont originaires de North Beach et de la ville basse, un étrange mélange d'Italiens aisés et de banlieusards dévots.

Mission Dolores

(Mision San Francisco de Asis)

C'est le bâtiment le plus ancien de San Francisco. La mission Dolores (sur Dolores et la 16[e]) était la sixième des vingt-deux missions franciscaines qui constituaient une chaîne allant du comté de San Diego au comté de Sonoma. Ses murs rustiques d'adobe et son humble façade ornée de colonnes semblent des anachronismes au milieu du quartier ouvrier peuplé d'immigrants qui l'entoure. La Mission fut réhabilitée en 1918, après un siècle de négligence, de tremblements de terre et de vandalisme. Le calice de la mission, ainsi que les reliques sacrées, ont disparus avec la sécularisation. Durant une période de vingt ans après que les Espagnols aient quitté la


Mission Dolores

Amorce de scénario

Les murs extérieurs de la mission Dolores sont recouverts d'une couche de bois et d'adobe qui, lorsqu'elle est partiellement retirée, révèle un fétiche indien inscrit à l'aide de signes complexes. L'artefact contient l'esprit d'un Indien costanoan qui, lorsqu'il fut converti au catholicisme, mit en place le fétiche pour éloigner de la mission un mauvais sort envoyé par des indiens rivaux sous la forme de l'invocation de Zuche-Quon. Si le fétiche était retiré de la bâtisse, le Grand Ancien se manifesterait dans la chapelle et pousserait les paroissiens à se crever les yeux dans un accès de folie.

Californie, la mission fut utilisée successivement comme entrepôt, comme saloon et comme étable. L'intérieur a été restauré afin de mettre en valeur les motifs multicolores (peints par des indiens costanoans convertis) qui entourent l'autel. Le plafond, complexe, à poutres apparentes est de conception indienne. Sa cohésion était autrefois assurée par des lanières de cuir (la restauration récente y a ajouté des supports de métal). L'église est utilisée pour des messes en période de vacances seulement, mais le font baptismal en marbre est toujours approvisionné pour le bien de la paroisse. Les archives des baptêmes sont, de façon assez incroyable, toujours intactes et remontent à la fondation de la mission en 1776.

Une autre église de pierre, plus imposante, est située à côté de la mission. Elle fut achevée la même année. Consacrée à l'origine en l'honneur des cent ans de la mission, la première annexe de l'église s'écroula lors du tremblement de terre de 1906. C'est là que les messes quotidiennes sont célébrées et que les confessions sont recueillies.

Dans le sol verdoyant du cimetière situé près de la mission Dolores se trouvent les dépouilles des missionnaires et des premiers San Franciscains. Plus de 5500 indiens, victimes de maladies amenées par les Espagnols, sont enterrés ici aux côtés de prêtres, de soldats et de pionniers de la ruée vers l'or. Les majestueux obélisques de grès des habitants fortunés sont groupés le long de Dolores Street, tandis que les autres tombes ont été pourvues de simples pierres tombales ou de poteaux anonymes. Il y a beaucoup plus de tombes que de signes dans le cimetière Dolores et c'est peut-être pour cette raison, autant que pour des motifs historiques, que Dolores est le seul cimetière situé à l'intérieur des limites de la ville qui ne fut pas sujet aux manœuvres d'exhumations décidées par le conseil municipal.

Le temple Emanu-El

La congrégation juive de San Francisco a changé plusieurs fois d'emplacement dans l'histoire de la ville. En 1926, elle se déplace de la synagogue située au 450, Sutter Street pour s'installer sur Arguello Boulevard et Lake Street, dans un grand temple dont le nom est inspiré de Emanuel Berg, le fondateur de la congrégation à l'époque de la ruée vers l'or. La moitié du temple en L est utilisée comme sanctuaire, tandis que l'autre moitié constitue le temple-même. Celui-ci peut accueillir 1234 personnes sous son dôme situé à 46 mètres de hauteur. 460 autres personnes peuvent être installées dans les balcons qui surplombent le sol du temple sur ses deux côtés latéraux. À la tête du temple, entre deux chaires, se trouve une réplique de l'Arche Sacrée, qui contient les rouleaux de la Torah. Les offices sont assurés chaque vendredi à 17 h 30 et chaque samedi à 10 h 30. Le temple possède également un auditorium de 740 places doté d'un orgue, une chapelle de mariage et une bibliothèque qui contient des milliers de livres anciens, parmi lesquels on peut trouver des bibles, des ouvrages et des parchemins ayant trait à la religion judaïque, mais aussi une petite bibliothèque destinée aux membres de la congrégation. La plupart de la collection principale ne peut être étudiée que dans l'enceinte de la bibliothèque, mais le public est le bienvenu pour parcourir les ouvrages aussi longtemps qu'ils observent les règles et respectent les traditions de la congrégation.

Emanu-El est une congrégation juive réformiste. La synagogue de Keneseth Israel, située au 935 Webster et Anshey Sfard sur Golden Gate Avenue sont des congrégations orthodoxes, tandis que Beth Israel sur Geary dans le quartier juif de Fillmore propose des offices Conservateurs.

Amorce de scénario

Le cimetière maçonnique est l'un des cimetières les moins respectés de la ville, et les violations de sépultures y succèdent aux plaintes désordre et tapage à toute heure. Si l'on prend en considération que ce lieu est également un lieu de pouvoir atlante (voir également le Golden Gate Park, page 44), ces troubles prennent une toute nouvelle signification, bien plus horrible. On dit que ce lieu était un temple dédié à Jupiter (Azatoth?) où les prêtres calculaient les positions des étoiles et des planètes, et faisaient des offrandes à ces astres. Quand le cimetière maçonnique est vidé dans les années 1930, le terrain est racheté par le Jesuit College (à présent, l'Université de San Francisco) qui y fondera le Lone Mountain College.

Cimetières

La ville de San Francisco ne mesurant que dix kilomètres sur dix, la péninsule est rapidement devenue si densément peuplée que les morts furent déterrés et priés d'aller s'installer ailleurs.

L'exhumation massive à San Francisco

En 1900, le conseil municipal fit voter une loi qui interdisait l'enterrement de corps humains à l'intérieur des limites de la ville. En 1914, le comité de santé publique ordonna que les tombes fussent vidées et déplacées. Une étude des lois de la ville révéla que tous les cimetières de la ville violaient les ordonnances de répartition des zones et, de fait, devenaient sujets à l'expulsion. L'une des raisons qui aboutirent à l'arrêté d'exhumation fut une multiplication des plaintes à propos des cimetières, qui devenaient des lieux de rencontres pour des personnages douteux et qui accueillaient des activités obscènes ou délictueuses, comme des réunions d'alcooliques, des orgies ou des violations de sépultures.
La transformation en parcours de golf du cimetière du Golden Gate entre Clement Street et la 33e avenue, propriété de la ville, laissa en place des centaines de cadavres de l'époque de la ruée vers l'or sous les greens. Seules les pierres tombales furent déplacées et furent utilisées pour construire une digue au Parc Aquatique. Les cimetières luttent contre les ordonnances et continueront à résister jusqu'en 1937, mais les organisations des Odd Fellows, des Francs-maçons et des Nevai Shalome ont toutes commencé à s'exiler volontairement sur des terrains à Colma. Le mouvement perpétuel de dépouilles humaines a engendré des cas inévitables de vols de cercueils et de pillages de tombes et ce avant même que ne commencent les manœuvres d'exhumation.

La nécropole de Colma

Le nombre d'habitants décédés de cette ville voisine de San Francisco, située au sud de celle-ci, surpasse celui des vivants avec un rapport de plus de cinq contre un. Avec six grands cimetières sans confession et de nombreux cimetières religieux de plus petites tailles, la population de Colma approche le quart de million, tandis que la ville elle-même accueille moins de 600 personnes (vivantes).

Cypress Lawn

C'est le plus extravagant des cimetières de Colma. Cypress Lawn est un pré idyllique doté de circuits routiers qui serpentent entre les monuments dédiés aux citoyens les plus emblématiques de la ville. Le Mausolée Hearst renferme les restes du Sénateur George et de Phoebe Apperson Hearst. La mémoire de Charles DeYoung, co-fondateur du *Chronicle* et frère de M.H DeYoung, est commémorée par une statue de bronze immense. Le roi du sucre Claus Speckels et le baron de l'argent James C. Flood, parmi d'autres, reposent dans des demeures de marbres baroques plus grandes que celles qu'habitent de nombreux San Franciscains vivants.

Le Monde du Travail et de l'Industrie

En 1902, la Californie était à la tête du mouvement de soutien des travailleurs, avec 495 groupes de soutien aux travailleurs dans l'État, dont 124 dans la seule San Francisco. Ces groupes recrutaient leurs bases dans les foyers de population et luttaient contre les mauvais traitements infligés aux ouvriers par le système capitaliste.

Anarchistes et Wobblies

Sous l'influence du leader politique Abe Ruef, les syndicats de San Francisco furent les premiers aux États-Unis à parvenir à mettre en place une organisation constituée uniquement de travailleurs syndiqués. Quand Ruef et son sous-fifre, le maire Schmitz, furent éjectés du pouvoir en 1907, un coup très dur fut porté au monde du travail. Des travailleurs en grève de la compagnie de chemin de fer United Rairoad empêchèrent tout transport à San Francisco durant quatre mois lors de cette même année. Des échauffourées survinrent pendant la grève et causèrent 39 morts et plus de 700 blessés. L'opinion publique s'éleva contre les syndicats et les piquets de grève furent déclarés illégaux en 1916. Des travailleurs militants amers formèrent des cellules clandestines, soi-disant à travers le monde, et se firent connaître par le biais de campagnes de terreur et de violence qui firent réaliser à la conscience nationale quelle menace sérieuse ils constituaient. Un groupe de terroristes du travail appartenant à l'Association internationale des travailleurs



Bart Crawley

Bart est un rôdeur au regard sauvage, vêtu d'un trench-coat issu des surplus de la première guerre mondiale. Il change constamment ses alliances pour servir au mieux les intérêts des travailleurs du monde mais aussi les siens propres, et par forcément dans cet ordre de priorité. Collecteur de paris, il parcourt la ville, récoltant les paris et les tuyaux potentiellement monnayables dans le cas où il serait amené à fréquenter la police de trop près. Il participe aux discussions sur la révolution des classes en salivant d'envie, mais il est convaincu qu'une parcelle de fausse information savamment distillée peut être plus efficace qu'une bombe mal placée. Crawley est d'une loyauté sans bornes envers ceux qui semblent partager ses idées radicales, mais il aime à provoquer des investigateurs aisés, dans le simple but de les arnaquer ou pour les diriger sur une piste ne menant nulle part sinon à une mort potentielle.

Bart Crawley

collecteur de paris et Wobbly, 38 ans

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	35

Compétences

Conduite	50 %
Baratin	55 %
Métier :	
- contrefaçon	45 %
- serrurerie	45 %
- mécanique	50 %
- pose de pièges	80 %
Droit	30 %
Pickpocket	50 %
Parasite	55 %
Trouver Objet caché	20 %

Combat

Armes à feu : - armes de poing 30 %

Équipement

Derringer cal. 25, dégâts 1D6

Amorce de scénario

La terre située sous la ville de Colma est devenue la terre d'accueil de la plus importante colonie de goules de la côte Ouest. Comblées par la réserve quasi illimitée de cadavres, les goules ne croisent que rarement les humains, mis à part un gardien de nuit ou quelques enfants qui pénètrent dans le cimetière par défi. Il est possible que l'un de ces enfants tombe dans un tunnel creusé par les goules. Il est également possible qu'on n'entende plus jamais parler de lui…

des ponts et des métallurgistes déclencha une campagne d'attentats à l'explosif à partir de San Francisco entre 1907 et 1911. L'un de ces attentats détruisit le siège du *Los Angeles Times*, un journal ouvertement anti-syndicaliste, et tua 21 employés. Les responsables furent appréhendés et déclarés coupables, mais ils échappèrent à la peine de mort. Le gouvernement craignit en effet des représailles encore plus nombreuses et encore plus sanglantes si les terroristes étaient élevés au rang de martyrs.

L'International Workers of the World (Travailleurs du monde), également surnommés Wobblies, s'était formée à partir des franges extrêmes des mouvements syndicaux, et ne s'élevait pas seulement contre le capitalisme mais également contre toute forme de syndicalisme organisé. Ses membres se rapprochèrent de tout groupe désireux de renverser l'État et tissaient des liens avec les bolcheviques, les nationalistes pro allemands et les anarchistes. Les moyens qu'ils employaient pour atteindre leur rêve de voir un état de travailleurs proto-anarchique comprenaient des discours et propagandes chargées de haine dans les campements épouvantables où vivaient les travailleurs agricoles itinérants de la Central Valley, incitant ces derniers au soulèvement. L'émeute de Wheatland en 1913, durant laquelle un orateur wobbly poussa une foule de travailleurs enragés à attaquer et tuer un procureur du comté de Yuba et un adjoint au shérif, initia une série d'événements violents de la même sorte dans tout l'État. Les condamnations lourdes des agitateurs de l'IWW (le provocateur de Wheatland fut condamné à la prison à vie) ne fit qu'accentuer la violence des attaques.

En 1916, une parade fut organisée le 22 juillet pour encourager l'augmentation des troupes armées américaines et l'entrée dans la guerre en Europe. Une bombe explosa dans le défilé de cette *Preparadness Day Parade* sur Market et Steuart, tuant dix personnes et blessant 40 autres innocents. On supposa que la bombe avait été lâchée d'un toit ou placée sur la route. Après une enquête bâclée et soigneusement orientée, et un procès tronqué, deux Wobblies furent condamnés à la prison à vie. Des rapports montrant la faiblesse des éléments à charge se succédèrent sans résultat, jusqu'à ce qu'ils obtiennent un pardon en 1939. Le terroriste responsable de l'attentat resta inconnu.
Au cours des années 1920, les groupes de l'IWW et les anarchistes organisèrent des réseaux clandestins, et ne sortaient de l'ombre que pour initier des flambées de violence pendant des conflits ouvriers ou pour déclencher des grèves contre leurs ennemis. Pour les Wobblies, ces derniers étaient les détenteurs du capital et les capitaines d'industrie, tandis que les anarchistes s'en prenaient à n'importe quel symbole de l'autorité ou de l'ordre social, des politiciens aux transports publics. Au cours de la seule année 1924, 64 Wobblies furent incarcérés à Saint Quentin pour conspiration, incitation à l'émeute et pyromanie. Les Wobblies étaient basés dans les quartiers ouvriers situés au sud de Market et se réunissaient dans les arrière-salles de clubs de billard et de speakeasies. Les groupes moins militants du Cercle des travailleurs et du Parti socialiste organisaient leurs réunions dans les sous-sols du San Francisco Labor Lyceum Association au 1740 O'Farrell Street. Les cabales anarchistes, par définition de petite taille et qui se divisaient invariablement en groupuscules plus petits encore, n'obéissaient pas à des habitudes aussi régulières, mais leurs membres pouvaient être aperçus dans des cafés et dans d'autres lieux où se réfugiaient des intellectuels frustrés. Le calendrier des anarchistes est parallèle à celui des cultes des Dieux extérieurs et, s'ils ne sont pas officiellement des serviteurs de ces derniers, ils peuvent être parfois des outils entre les mains des Dieux extérieurs ou au contraire tenter de les soumettre à leur volonté pour servir leurs buts nihilistes.

Banques

San Francisco est la place forte bancaire de l'Ouest. Toutes les principales banques des États-Unis possèdent une succursale dans le triangle formé par les rues Market, Kearny et Washington, comme d'ailleurs nombre d'établissements bancaires étrangers tels que Yokohama Species et l'Asian Banking Corporation.

Bank of Italy (53, California Street). Fondée en 1904 par Amadeo P. Giannini (né en 1870), un natif de San José, fils d'un immigré italien, avec seulement 150 000 dollars de capital.
La Bank of Italy devint rapidement la plus importante institution financière de la Côte ouest par le biais de prêts aux immigrés italiens, portugais et chinois que dénigraient les établissements prêteurs rivaux. La banque possède des intérêts dans le commerce import-export dans le monde entier et a acquis la réputation d'investir de larges sommes dans des idées novatrices. En 1930, la Bank of Italy prit le nom de Bank of America, empruntant ce nom à une Banque de New York de 1928.

Pacific Stock Exchange (353 Bush Street). La bourse du pacifique possède toute la frénésie et l'énergie qui caractérisent son homologue de New York. Le marché de San Francisco ouvre et ferme ses portes trois heures avant les horaires habituels pour rester synchronisée avec Wall Street, achetant et vendant grâce à un système de messages passés par téléscripteurs depuis la Côte Est. San Francisco est une ville accueillant des artistes de l'escroquerie, et les meilleurs d'entre eux travaillent à la bourse. Les novices y seront invités à acheter des gisements pétroliers, des mines d'or, et d'autres ressources, aussi exotiques que la crédulité du pigeon le permettra. Ces intermédiaires éclairés demandent en provision d'importantes sommes en argent comptant ou en chèques, puis s'évanouissent dans la nature, ne ressurgissant que quelques semaines plus tard, après que leurs victimes aient renoncé à les retrouver.

Old US Mint

La première pierre du grand temple du capitalisme de San Francisco fut posée le 26 mai 1870 sur Mission et la 5e à l'occasion d'une parade maçonnique à laquelle participèrent les Chevaliers templiers de la première com-

manderie et les Francs-Maçons de la grande loge et du grand chapitre de Californie. La pierre fut couverte de symboles commémoratifs et fut consacrée à l'occasion d'un rituel maçonnique. Puis débuta la construction du plus important hôtel de la monnaie des États du Pacifique. Bâti à l'occasion du boom de l'argent du Comstock, l'Hôtel de la monnaie est doté d'un toit de cuivre et s'appuie sur des fondations en granit et une superstructure d'acier spécialement conçue pour résister aux incendies et aux tremblements de terre (cette résistance fut testée en réel en 1906 : les deux catastrophes échouèrent à réduire l'US Mint en cendres, celui-ci restant le seul bâtiment intact dans le district de Mission).
Des colonnes de marbre constituées d'un seul bloc s'élèvent à neuf mètres de hauteur et pèsent plus de trente tonnes. Elles soutiennent la façade massive de l'Hôtel de la monnaie. 170 employés s'affairent sur les presses qui ont généré plus d'un million de dollars jusqu'à ce jour. Le musée de la monnaie, où est présentée une immense collection de pièces et monnaies rares, est ouvert de neuf heures à onze heurs du matin, tous les jours.
Les histoires abondent sur ce bâtiment sinistre et hermétiquement clos, autant à propos des activités qui s'y déroulent que des tentatives d'effraction dont il fut la cible. Ainsi, un homme qui avait creusé un tunnel jusque sous le bâtiment fut écrasé par un éboulement provoqué par le passage du cable car sur Mission Street. Un autre homme, un maniaque de l'explosif qui se faisait appeler « l'Ombre », menaça de faire sauter l'US Mint le 16 Mars 1928. Des employés de l'Hôtel de la monnaie découvrirent que tout objet qui était laissé dans le bâtiment valait rapidement son pesant d'or, en raison de la saturation de la poussière d'or en suspension dans l'air qui s'y déposait.
Malgré de petits larcins, souvent échafaudés suivant des procédés très imaginatifs (un gardien faisait par exemple sortir de petites quantités d'argent cachées dans les cadavres des rats tués dans les sous-sols du bâtiment), les 200 millions de dollars en or et en monnaie demeurèrent en sécurité jusqu'à ce que l'US Mint soit remplacé en 1937 par l'Hôtel de la monnaie actuel situé sur Market Street. Ceux qui accordent de l'importance à la présence franc-maçonnique à San Francisco sont convaincus que la construction de l'Hôtel de la monnaie faisait partie d'un plan à grande échelle fomenté par les Francs-Maçons afin de servir leurs intérêts propres, et que le bâtiment est une preuve évidente du pouvoir qu'ont la congrégation sur la réserve fédérale.

Panoramas

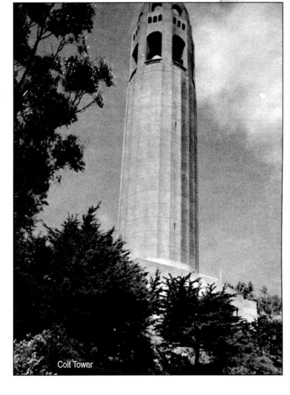
San Francisco est une belle ville, admirablement située, qui propose au visiteur de mémorables points de vue et une histoire d'une richesse impressionnante.

Fisherman's Wharf

C'est une vision pittoresque de l'histoire de San Francisco qui est préservée dans le port accueillant la flotte de pêche italienne. À moins de deux pâtés de maisons des terminaux des ferries motorisés sur Hyde Street, les Napolitains et les Siciliens continuent à y réparer leurs filets de façon traditionnelle.
Ils prennent la mer avant l'aube et sont de retour pour proposer leurs prises sur le marché avant huit heures. Les restaurants et les marchands de chaudrée sont légion sur le quai et proposent pour 25 cents les produits de la mer les plus frais qu'il soit humainement possible de déguster. Les poissonniers de l'allée du poisson, une rue étroite à l'odeur âcre, offrent aux passants un large choix : cabillaud, crabe, saumon et poulpe. Les bâtiments de l'usine de brique rouge de Ghiradelli Chocolate (900, North Point Square) dominent la vue avec leur immense enseigne électrique suspendue au-dessus des toits. La conserverie de l'association des producteurs fruitiers de Californie (sur Leavenworth et Jefferson) possède son propre quai de chemin de fer pour ses expéditions, et Fort Mason, le dépôt central de l'Armée, décharge ses fournitures sur trois quais situés au pied de Van Ness. Dominant North Beach se trouve la colline de Telegraph Hill. C'est sur cette colline qu'un fil de télégraphe entouré autour d'un nid de corbeaux permit de transmettre les premiers mots annonçant l'arrivée de navires dans la baie. Les exécutants testamentaires de Lillie Hitchcock Coit firent ériger une nouvelle tour dédiée aux pompiers volontaires de la ville.

Coit Tower

Enfant, Lillie Hitchcock (1837 – 1929) était la mascotte de la compagnie de pompiers volontaires N°5, les « Knickerbockers ». Plus tard,


Coit Tower

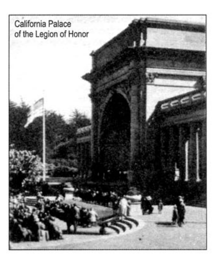
elle devint membre honoraire de la compagnie. Même après son mariage avec le financier Charles McPhail Coit, Lillie resta une ardente partisane des soldats du feu, et elle arborait le numéro 5 sur tous les vêtements qu'elle portait. M[me] Coit quitta ses appartements au Palace Hotel en 1905 pour rejoindre Paris, mais elle revint à San Francisco en 1924. Son testament légua 100 000 dollars destinés à l'embellissement de la ville et 50 000 dollars utilisés pour ériger un monument au sommet de Telegraph Hill. Coit Tower mesure plus de 70 mètres. C'est une colonne de béton à cannelures renforcé, dont le sommet comporte un poste d'observation. La Tour sera achevée en 1933.

Lotta's Fountain

Ce monument fut offert à la ville par la célèbre actrice et chanteuse Lotta Crabtree. Cette fontaine, située sur Market et Geary, déclencha une vague unanime de critiques de la part des journaux et du public pour son extrême laideur baroque. Elle fut remodelée par pas moins de 19 artistes qui tentèrent en vain de la rendre plus présentable. Au moins l'un de ces artistes devint fou au cours de ses tentatives désespérées.
Suite aux dommages provoqués par le Grand incendie, la fontaine devint la seule source d'eau disponible dans la ville basse après 1906. À présent, avec ses buses de sortie bouchées, Lotta's Fountain ressemble à une colonne calcinée, vestige d'un temple en ruine, à l'ombre de laquelle les policiers en faction régulent le trafic qui s'écoule vers le bas de Market Street. On peut apercevoir Lotta's Fountain au premier plan de la photographie du Palace Hotel à la page 33.

California Palace of the Legion of Honor

Situé sur Lincoln Park, près du terrain de golf, il fut achevé et ouvert au public en 1920. Le Palace of the Legion of Honor est un


California Palace of the Legion of Honor

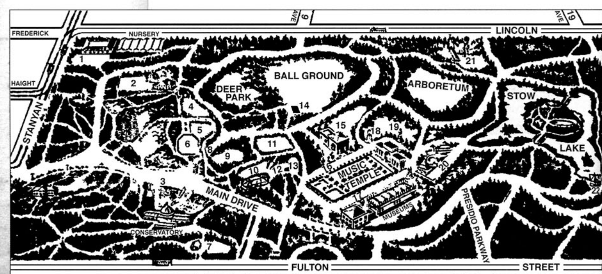
monument dédié aux soldats californiens tombés lors de la première guerre mondiale. C'est également un musée d'art. Cet édifice, construit sur le modèle du Musée de la légion d'honneur de Paris, fut dessiné par l'architecte Bernard Spreckels, qui fit don du musée à la ville en 1924. En plus de son importante collection d'objets d'art et de peintures appartenant majoritairement à la peinture française du 19[e] siècle, les Speckels ont réuni de nombreuses sculptures en bronze de Rodin.

Le Golden Gate Park

Ce fut le premier et le plus grand des 54 parcs de San Francisco. Il fut dessiné en Août 1870. Ses limites furent implantées sur ce qui était dans le temps les Terres extérieures, situées à l'extrémité ouest de la ville. Sa surface s'étendit sur un bandeau de terre qui n'aurait pas pu être utilisée à ces fins après l'expansion de la ville. Cette bande rectangulaire mesure cinq kilomètres de longueur sur 800 mètres de largeur, pour une surface d'un demi-hectare. La végétation luxuriante fut implantée sur les dunes de sable à grands

Légende de la carte

1 Hôpital
2 Aire de jeux
3 Monument Garfield
4 Bowling
5 Croquet
6 Courts de tennis
7 Rustic House
8 Pont
9 Pelouse
10 Volière
11 Enclos à bisons
12 Zoo
13 Ours
14 Terrain de Handball
15 Academy of Sciences
16 Francis Scott Key
17 Cadran Solaire
18 Beethoven
19 verdi
20 Village japonais
21 Aqueduc
22 Location de bateaux
23 Croix
24 Lac Lloyd
25 Portail du passé



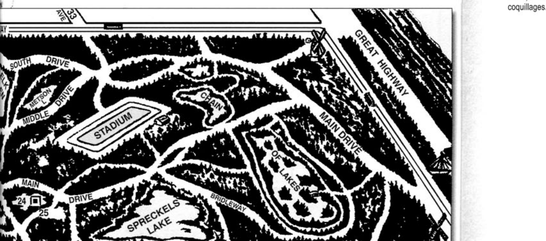
Amorce de scénario

Un nombre important d'apparitions fantomatiques a conduit certaines personnes à penser que des meurtres encore ignorés avaient pu se dérouler dans le parc, quand d'autres suspectent le parc lui-même, ou plutôt le terrain sur lequel il a été implanté. Des spéculateurs théosophiles du début du siècle avancèrent l'hypothèse que le Golden Gate Park se trouvait sur un portail interdimensionnel qui le reliait à un temple (ostensiblement dédié à Neptune) situé à Tlamco, la capitale d'*Atlantis*. Les opinions variaient quant à savoir si le portail ouvrait sur une Tlamco située dans un lointain passé, sur la Tlamco contemporaine ou sur la représentation de San Francisco dans les contrées du Rêve.
Certains pensent que la Capitale d'*Atlantis*, sinon le continent entier, échappa à la destruction en se déplaçant dans un plan d'existence vide afin d'échapper à l'impact d'une météorite il y a 10000 ans de cela. Dans tous les cas, le portail est supposé se trouver au sommet de Strawberry Hill, près du centre du parc, et la croyance veut qu'il s'ouvre à certaines périodes de l'année, permettant alors de voyage vers et à partir du plan atlante. Les théoriciens ajoutèrent que ce portail n'était que l'un des neuf portails transatlantes situés à San Francisco. Ces portails correspondraient aux différents temples implantés selon des motifs géométriques complexes dans la cité primordiale. Les hauteurs de Strawberry Hill permettent d'embrasser une vue magnifique sur la ville et l'océan pacifique, mais le sommet lui-même est occupé par la ruine circulaire d'un observatoire qui s'effondra lors du tremblement de terre de 1906.

renforts d'argent et d'irrigation. Comme le parc se développa, il accueillit les plus importants musées de la ville et fut le site d'accueil de la Midwinter Fair en 1894. Durant cet événement, une invention récente, l'électricité, fut un sujet d'exposition étonnant, avec notamment la présence de la Tour électrique et de sa puissante torche.

Les sentiers piétonniers serpentent entre une série de bosquets soigneusement délimités, dont la flore arrangée avec une rare minutie reproduit la végétation qui pousse sous des climats éloignés. On y trouve ainsi une forêt de conifères, un jardin de thé japonais, des fougères arborescentes et une jungle tropicale. Le parc comporte en outre quelques étangs et un enclos à bisons. Des pavillons dédiés au sport et à la musique parsèment le parc et un carrousel fait la joie des plus jeunes. D'autres extravagances plus culturelles furent dissimulées dans le parc. William Randolph Hearst fit l'acquisition d'un monastère cistercien en ruines, Santa Maria de Ovila, et le fit transporter pierre par pierre sur les rives de Slow Lake, où il devait être reconstruit en 1931. Selon la légende, le monastère fut maudit par des sorcières exécutées par la Sainte Inquisition. Ses plans furent détruits par le feu durant le voyage et les fragments furent laissés en plan sur le rivage. Le monastère ne fut jamais assemblé.

Le Conservatoire des fleurs est une autre attraction célèbre du parc. C'est une réplique du Kew Gardens de Londres et mis à part son modèle, nul autre jardin au monde ne possède une aussi grande variété de fleurs. Ce bâtiment de verre et d'acier était destiné à la propriété de l'excentrique philanthrope James Lick (voir Observatoire de Lick, page 78) mais il arriva après la mort de son commanditaire et prit finalement place dans le Golden Gate Park.





Expéditions

Depuis le Grand incendie, l'académie a diligenté des expéditions dans le monde entier afin de réalimenter sa collection. Une attention particulière a été accordée à l'ouest des États-Unis, au Mexique, à l'Amérique centrale, au Pacifique sud et à l'Australie.

1905-1906	îles Galapagos - études ornithologiques, récolte d'une collection complète d'éléments de flore et de faune.
1913	Californie du Nord et Oregon - Fossiles du Miocène et du Pliocène.
1914	Alaska : études botaniques.
1914-1919	récolte continue d'éléments géologiques et de fossiles dans l'ouest des États-Unis.
1919	ouest des États-Unis - reptiles et insectes.
1921	île de Baja et Côte Est - récolte de spécimens botaniques et zoologiques. Rencontre d'une tribu primitive cannibale sur l'île Tiburon. (pas à Marin)
1921	Tehachapi, Californie - fossiles de l'Eocène.
1922	Tecate, Mexique - recensement des phoques vivants sur l'île de Guadeloupe.
1923	San Pedro, Martir Moutains, Mexique - mammifères, reptiles, plantes.
1924-1926	Guatemala - reptiles et amphibiens.
1925	Sinaloa et Nayarit - oiseaux.
1926	îles de Santa Barbara, Californie - fossiles.
1926	Baja California - échantillons géologiques et fossiles.
1927	Alaska - oiseaux et mammifères.
1927	San Diego, Californie - fossiles du Pliocène.
1928	Mont Shasta (voir page 88) - fossiles de gisement du crétacé.
1929-1934	Panama - oiseaux et mammifères.
1929-1930	Australie - reptiles, amphibiens, insectes et coquillages.

John McLaren

Super intendant des parcs de San Francisco de 1890 jusqu'à sa mort en 1940, John McLaren est un ardent défenseur du Golden Gate Park, qu'il considère comme un refuge, loin des pressions de la vie urbaine. Né en Écosse, à Edinburgh, en 1847, McLaren a fait du parc l'œuvre de sa vie et il mène un combat acharné contre les tentatives d'utilisation à de mauvaises fins, qu'elles soient d'origine publique ou privée. L'ennemi que McLaren a le plus en horreur est le statuaire. Les statues étaient le plus possible cachées par les arbres ou les massifs de rhododendrons. Quand une statue le représentant fut élevée en son honneur dans le parc, il ordonna qu'un cercle de buissons soit planté sur le champ pour la cacher.

Imaginez donc un investigateur se glissant la nuit à travers les massifs, le cœur battant, et qui se retrouverait simplement face à face avec la statue en bronze de Beethoven !

California Academy of Science

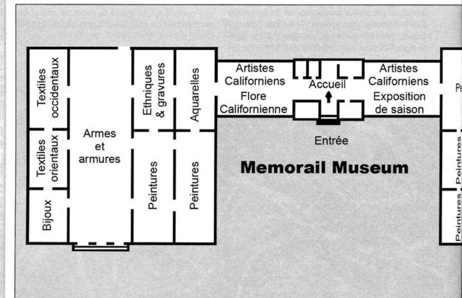
La California academy est autant un centre de recherches en sciences naturelles qu'un musée d'histoire naturelle. L'académie recherche activement des spécimens de par le monde, en particulier aux Amériques et sur les îles pacifiques. Mis à part quelques pièces, toute la collection brûla en 1906 avec le premier bâtiment de l'académie situé sur Market. En 1916, le musée rouvrit ses portes sur le site actuel dans le Golden Gate Park. Il entama alors une reconstitution énergique de sa collection pour en faire finalement l'une des plus importante des États-Unis. L'académie est dirigée par un conseil de direction, qui vote les budgets affectés aux expéditions, à l'embauche


Vue extérieure du DeYoung Museum

de nouveau personnel et à l'ajout de nouvelles pièces à la collection actuelle. Régulièrement, l'académie publie des recueils et des articles de presse qui informent sur ses découvertes dans le domaine des sciences naturelles. Ces publications sont réunies dans un volume publié annuellement et destiné principalement aux universités et aux associations scientifiques.

Collection permanente

Le pavillon consacré à l'Amérique du Nord fut le premier bâtiment de l'académie construit dans le parc. On y trouve des éléments de la flore et de la faune des Amériques réunis au sein de dioramas saisissants, réalisés avec soin, qui furent les premiers de leur genre au monde. Le hall des oiseaux comprend quelques 30000 espèces d'oiseaux. Le musée possède également la plus importante collection entomologique à l'ouest des Smithsonians ; plus de 50000 reptiles et amphibiens, 200 000 espèces répertoriées de plantes, et près d'1 000 000 de fossiles et de spécimens géologiques, avec une attention par-



Amorce de scénario

Un adorateur pourrait se sacrifier délibérément en se jetant dans la fosse aux alligators, ou un corps partiellement dévoré peut être retrouvé un matin par le gardien des lieux. Ce lieu peut également être utilisé pour des cérémonies secrètes organisées par des changeformes alligators, adeptes de Shub-Niggurath, au cours desquelles se dérouleraient d'étranges orgies sauvages, impliquant des rituels de scarification et de flagellation à l'aide de queues de sauriens.

ticulière accordée aux premiers invertébrés. En 1934, l'académie inaugura Simson Hall, une galerie d'animaux d'Afrique empaillés offerts par le chasseur de gros gibier originaire de Berkeley, Leslie Simson.

Bibliothèque

La bibliothèque de l'académie propose le plus grand volume d'ouvrages d'histoire naturelle à l'ouest du Mississipi. La salle de lecture est ouverte aux visiteurs qui peuvent compter sur l'aide de nombreux bibliothécaires zélés pour trouver les ouvrages recherchés.

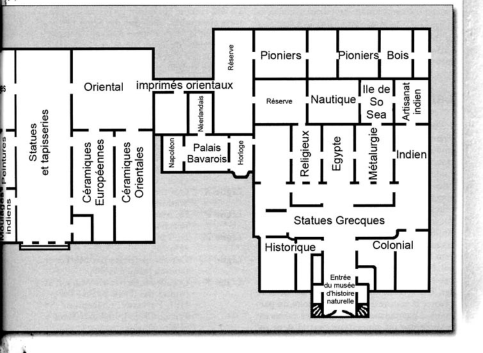
Steinhart Aquarium

L'aquarium ouvrit ses portes en 1923, legs du philanthrope Ignatz Steinhart à l'Académie. Trois bassins d'eau de mer décorent l'esplanade située devant l'aquarium où demeurent des phoques, des otaries et d'autres animaux marins. À l'intérieur un couloir circule le long des trois côtés d'un bâtiment en béton renforcé et propose 57 aquariums d'eau douce et d'eau salée d'une épaisseur de 3 cm. L'eau circule à travers un réservoir de 400 000 litres situé sous l'aquarium. Il est possible d'admirer plus de 10000 spécimens appartenant à plus de 500 espèces différentes. Les poissons et amphibiens proviennent de différents points du globe, mais la plupart sont issus d'expéditions dans le Pacifique. Au sous-sol sont situés des bureaux, une bibliothèque de référence et un laboratoire de recherche complet. L'aquarium organise tous les 2 ans des expéditions en mer pour récolter des spécimens à l'aide d'un navire affrété.

Un enclos rectangulaire, situé dans l'entrée du bâtiment, accueille un bassin clôturé où vivent entre 8 et 15 alligators. La clôture autour du bassin n'est haute que d'un mètre. Il est notoire que des enfants se sont parfois mis au défi de passer par-dessus. Les alligators sont bien nourris pour que, dans le cas où quelqu'un viendrait à chuter dans leur bassin, ils soient trop repus pour attaquer. Au moins deux cas de chute ce sont produits dans l'histoire de Steinhart. Le premier s'en est tiré sans dommage, tandis que le second n'a subi que des blessures superficielles, mordu par un alligator à côté duquel il passa malencontreusement tandis qu'il s'efforçait de sortir.

DeYoung Museum

Le musée DeYoung débuta comme un « dépôt » de la Midwinter Fair de 1894, financée par le magnat de la presse, propriétaire du Chronicle, M. H. DeYoung. Dans le Fine Arts building de la foire, une réplique décorée d'un temple égyptien antique, furent stockés



Capitaine Nathaniel Timmons

Peu de gens connaissent les voies navigables et les dangers de la baie mieux que « Salty Nate » Timmons, le capitaine du Barbary Queen, un chalutier de pêche couvert de rouille de quinze mètres reconverti dans les excursions maritimes. Le capitaine Timmons navigue dans la baie depuis le temps où les clippers contournaient encore le Cap Horn pour rejoindre la Californie. Il loue ses services pour 30 dollars par jour si l'on se cantonne à la baie, 40 dollars par jour pour des voyages au-delà du Golden Gate. Bien que la majorité de ses clients louent le Barbary Queen pour pêcher le marlin et le requin au large des Farallones, Timmons acceptera de convoyer ses clients vers n'importe quelle destination pour peu qu'ils le paient bien. Il aime à régaler ses passagers d'anecdotes savoureuses sur l'histoire sombre de leur destination, de façon à faire grimper ses prix. Inutile de dire que la véracité de ses histoires est quelquefois plus que douteuse. Le capitaine Timmons peut être une source indirecte de renseignements sur des sites de la baie associés au Mythe, mais il est aussi une mine d'histoires et de contes qui pourraient lancer des investigateurs sur de fausses pistes. On le trouvera facilement sur le quai de North Beach, à bord de son navire à l'allure décrépite. Ce vieux marin, confit dans le rhum, pourra faire partager ses histoires d'expéditions perdues, de disparitions mystérieuses et de trésors engloutis.

des statues et des pièces d'exposition, rachetés à la Columbian Exposition qui s'était déroulée à Chicago en 1893 ou issus de dons privés. Il devient bientôt un gigantesque hall de curiosités, comprenant du mobilier, des souvenirs du temps du Comstock, un fragment de corde utilisé par le comité de vigilance qui pendit le joueur Charles Cora (voir chronologie page 11) et les restes empaillés de Bummer et Lazarre (page 106).
DeYoung voyagea à travers l'Europe où il acheta des tableaux, des sculptures, des tapisseries, et y ajouta des articles des plus bizarres, jusqu'à ce que le musée fût plein.
En 1919, un nouveau bâtiment fut construit et rempli d'une collection d'objets d'Europe et d'Orient. La collection et le musée lui-même continuèrent de s'étendre à une vitesse vertigineuse. Le Fine Arts Building fut démoli en 1928 et son étrange collection fut entreposée dans les sous-sols du musée. Le musée se vante de posséder une excellente bibliothèque dans les domaines de l'art et de l'histoire locale. L'accès y est autorisé pour les visiteurs sur rendez-vous.
Le nouveau musée possède une ossature d'acier renforcé et de béton et une tour centrale de 40 m de haut. La façade est décorée de bas-reliefs et l'entrée principale donne sur le bassin de l'enchantement, un étang au centre duquel, sur un îlot, se trouve une sculpture en bronze représentant un indien accompagné de 2 couguars.
Sur la pelouse située au Sud se trouve un cadrant solaire en bronze qui commémore Ximenes, Cabrillo et Drake, les trois premiers européens qui posèrent le pied en Californie. Sur la pelouse située à l'est du bâtiment se trouve un vase de bronze signé Gustave Doré. L'accès à l'exposition permanente est gratuit.

Se Déplacer à San Francisco

Il existe une grande diversité de moyens pour se déplacer dans une ville aux reliefs aussi variés que San Francisco et plus généralement dans la Bay Area.

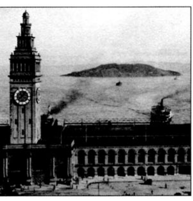
Cable Cars

Le cable car est la réponse apportée à San Francisco aux obstacles constitués par ses formidables collines. Les voitures à chevaux restaient régulièrement bloquées sur les pentes raides des avenues qui gravissaient les collines de Nob Hill et Russian Hill, voire même se renversaient, entraînant chevaux et conducteurs dans une chute terrible. Le cable car fut inventé par l'ingénieur écossais Andrew Smith Hallidaie en 1873. Les voitures sont tractées par des fils d'acier toronnés qui courent le long d'une rainure aménagée dans le sol. En bout de piste, le véhicule est libéré du cable et se raccroche de lui-même pour s'arrêter. Une platine de rotation permet de faire pivoter la voiture à chaque extrémité du parcours. La circulation constante des cables est assurée par un générateur central dont est dotée chaque ligne. San Francisco possède six lignes de cable car (Clay, Sutter, California, Geary, Présidio et Market), qui couvrent toute la longueur de leurs rues respectives. Après le désastre de 1906 (voire page 66), certaines lignes originelles furent rendues obsolètes par l'utilisation de l'automobile et furent désaffectées lors de la reconstruction de la ville.
Toutefois, le cable car était déjà devenu si symbolique de San Francisco que les habitants continuèrent à les maintenir en état de marche, ne serait-ce qu'en témoignage du passé de la ville.
Aux heures de pointe, le matin et en début de soirée, les cable cars sont pleins à craquer de voyageurs, dont la plupart restent debout durant le trajet. La vitesse du cable car est constante à 14 km/h.
À ces heures de pointe sévit un groupe de pickpockets spécialisés dans les cable cars. Ils prennent position derrière une victime inattentive, la soulagent de leurs objets de valeur, puis sautent du véhicule en marche avant de se fondre dans la foule.
Le voyage coûte 10 cents.
Une voiture comporte deux rangs de sièges extérieurs, situés de part et d'autre du gripman (le conducteur), ainsi qu'une cabine vitrée. Tout le long des rangs de sièges se trouve une tringle à laquelle les passagers debout peuvent s'agripper. Ils doivent toutefois se presser contre les voyageurs assis quand deux cable cars viennent à se croiser. C'est une tradition fermement établie qu'aucune femme ne peut se tenir debout à l'extérieur du cable car. Le conducteur, si cela se produit, refusera purement et simplement de démarrer aussi longtemps que la dame ne sera pas descendue ou qu'un homme ne lui cède sa place assise. Cette interdiction perdurera jusque dans les années 1960.

Le tramway municipal

La ville compte également un réseau de tramways électriques, ainsi que dix lignes privées gérées par la Market Street Railway Company. Une myriade de lignes forme une grille labyrinthique qui s'étend à travers la ville à partir du Ferry Building, sur Market. Le tarif du réseau municipal est également de 10 cents.

Ligne A	Des ferries au Golden Gate Park par Market et Geary
Ligne B	Des ferries vers Océan par Market et Geary
Ligne C	Des ferries vers la 33ᵉ avenue par Geary et California.
Ligne D	Des ferries vers le Présidio par Geary et Van Ness.
Ligne E	Des ferries vers le Présidio par Washington et Union.
Ligne F	De Market et Stockton par North Beach et vers les docks.
Ligne H	De Van Ness et Bay vers Potrero et la 25ᵉ.
Ligne J	Depuis les ferries par Market et Chruch jusqu'à la 30ᵉ.
Ligne K	Depuis les ferries via Market, le tunnel des Twin peaks, Forest Hill, Parkside, Claremont, St Francisc Wood, Ingleside Terrace et Westwood Park.


Le Ferry Building et les ferries qui traversent la baie pour rejoindre la ville. En arrière-plan, Goat Island.

Bus

Dans les années 1920, San Francisco possède seulement deux lignes de bus qui desservent l'ouest de la ville :

Ligne n°1 De la 25e Avenue et Irving jusqu'à Fulton et la 10e Avenue. Arrêts à Irving, la 5e avenue, Judah, la 9e avenue et Park.

Ligne n°2 De la 48e avenue et Kirkham à Cabrillo et Great Highway. Arrêts à la 48e avenue, Lincoln et Great Highway.

Ferries

Le ferry est le moyen de transport le plus usité pour circuler dans la baie. Des bateaux à double pont peuvent transporter des centaines de passagers à partir du Ferry Building dans la ville basse ou depuis le quai de Hyde Street à North Beach, jusqu'au quai de Key Route ou The Mole à Oakland.
La traversée dure à peine une heure et ne coûte que huit cents par passager (1,18 dollars pour les automobiles). Les bateaux assurent les liaisons entre San Francisco, Oakland, Alameda, Vallejo, Richmond et Sausalito grâce à des rotations quasi permanentes durant la journée. Les voyages s'espacent en soirée, avec un dernier départ fixé à 1h du matin.
Des bateaux à vapeur effectuent également la liaison jusqu'à Sacramento plusieurs fois par jour. Ce voyage dure 8 heures. Quand la brume s'installe, la courte traversée parait un long voyage dans l'oubli, prisonnier que l'on est des murs gris de brume dont l'opacité empêche de distinguer la terre de quelque côté que ce soit. Les ferries naviguent alors en se fiant à la cacophonie des cornes brumes, des sons de cloches et des sirènes provenant de points rendus incertains par les nappes flottantes. Miraculeusement, les bateaux parviennent à rejoindre leur point d'ancrage, au pied de Market, en ne déplorant qu'un nombre limité de collisions.

Des milliers de voyageurs traversent la baie chaque jour pour rejoindre leur lieu de travail, à pied ou en voiture. Le premier ferry réservé exclusivement au transport d'automobiles, le Freson, fut mis en service en 1927 et possédait une capacité de 85 à 90 automobiles. Il fut rejoint ensuite par le Klamath et le Russian River.

En 1930, la Southern Pacific compte 43 ferries dans la baie mais la concurrence est forte. En effet, deux entreprises de transport par ferry et trois compagnies de chemin de fer proposent leurs services dans tous les ports à un prix équivalent ou même inférieur : Golden Gate (service de ferry vers Vallejo et Berkeley), Northwestern Pacific (vers Sausalito, avec des liaisons ferroviaires vers le nord), Santa Fé (vers Oakland, avec des liaisons ferroviaires vers l'est), Western Pacific (embarquement à Richmond, avec des trains vers Sacramento et Stockton), et le Key Route (qui permet de gagner de longues minutes grâce à son quai de cinq kilomètres de long, le Key Pier, et qui propose également des services de bus et de trains vers l'est de la baie). Pour une somme sensiblement plus importante, des taxis maritimes privés peuvent être utilisés pour traverser la baie ou pour rejoindre d'autres ports du pacifique. En raison des forts courants marins, des creux et des récifs qui parsèment une grande partie de la baie, il est facile, même pour un marin expérimenté, d'échouer un bateau pour peu qu'il n'ait pas l'habitude de manœuvrer celui-ci, habitude que l'on n'acquiert qu'au prix de longues années de navigation. C'est pourquoi les navires de plaisance se confinent habituellement aux eaux profondes du Golden Gate.

San Francisco - Oakland : le premier ferry prend la mer à 6 h 00. Les autres suivent toutes les demi-heures jusqu'à 21 h 00, puis toutes les heures jusqu'à 1 h 00. Le samedi, les liaisons s'enchaînent toutes les demi-heures de 13 h 10 à 18 h 40, tout comme les dimanches et durant les vacances de 6 h 10 à 0 h 50.

San Francisco - Sausalito : les départs de ferries s'effectuent tous les trois-quarts d'heure, de 5 h 15 à 22 h 15, avec une liaison à 23 h 45 et une dernière à 1 h 00. Les samedis, dimanches et jours fériés, les départs ont lieu toutes les 90 minutes.

San Francisco – Vallejo : Au départ du quai de Lay Street, cette liaison remonte la baie. Elle coûte 97 cents par passager et entre 1,75 et 3,30 dollars pour les voitures, en fonction de la compagnie de transport. Les bateaux prennent la mer à 7 h 30, 9 h 45, 12 h 30, 15 h 30, 18 h 00 et 20 h 00.





Capitaine Nathaniel Timmons

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	06	Endurance	30 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	07	Connaissance	35 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Vie	11
Santé Mentale	34

Compétences

Comptabilité	40 %
Baratin	20 %
Premier soins	33 %
Se cacher	15 %
Histoire	45 %
Mécanique 45 %	
Navigation	60 %
Sciences occultes	10 %
Piloter (bateau)	75 %
Discrétion	20 %
Trouver objet caché	35 %
Athlétisme	65 %
Négociation	28 %
Crédit	15 %
Mythe de Cthulhu	04 %

Langues

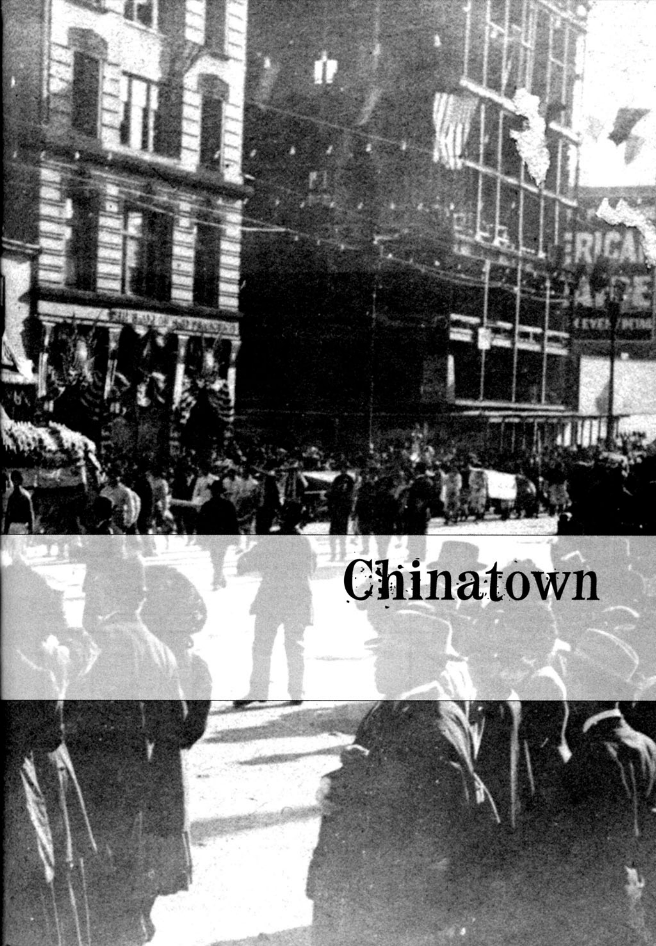
Espagnol	40 %

Combat

Corps à corps :	
- bagarre	60 %
- couteau	30 %
Armes à feu :	
- arme de poing	35 %

Équipement : le capitaine porte en permanence sa vieille casquette d'officier vissée sur le crâne. Il est toujours vêtu de son gilet de la Navy, et arbore une barbe poivre et sel. Il garde dans les poches de sa veste une boussole, une montre, une fiole de tord-boyaux et un revolver calibre 38.


RMONDE
HALL
PORK SHOP



Chinatown

Chinatown

« Et c'est un fait établi qu'ils constituent un gouvernement étranger à l'intérieur même des frontières de la république »

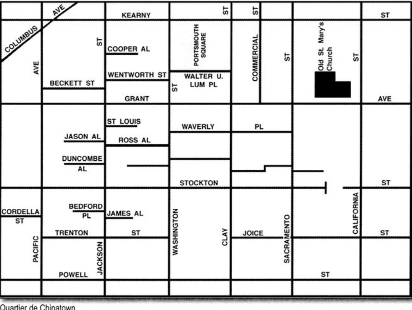
Comité de législature de l'état de Californie, 1876.

Chinatown est une île d'Orient plantée au milieu de la ville basse de San Francisco. Au sein d'un ensemble de 24 pâtés de maisons vit une population chinoise qui dépasse en 1928 les 30 000 individus, dont la plupart ne quitteront le quartier que pour embarquer de nouveau vers la Chine. En raison de leur acharnement à conserver leurs traditions culturelles, mais aussi de la xénophobie environnante, très peu d'Américains blancs sont capables d'apprécier Chinatown, et presque aucun ne peut la comprendre.

Des milliers de Chinois affluèrent à San Francisco pour chercher fortune lors de la ruée vers l'or et pour participer à la construction du chemin de fer transcontinental. Leurs homologues san franciscains réagirent défavorablement face à leur société fermée et à leur rejet des coutumes occidentales. Des groupes des comités de vigilance s'en prirent à eux et en firent des boucs émissaires lors de la récession qui suivit la ruée vers l'or. Les immigrants se replièrent vers un quartier de commerces abandonnés dans les années 1850 et en firent leur refuge contre le reste de la ville : Dupont Gal ou Chinatown. Les logements se multiplièrent pour accueillir un nombre toujours croissant de travailleurs immigrants régulièrement frappés par des épidémies de tuberculose, de choléra ou de peste bubonique. Les Chinois de San Francisco étaient presque exclusivement de jeunes hommes qui venaient avec l'intention de faire fortune avant de retourner en Chine pour y fonder un foyer.

Ils travaillaient comme employés de maison dans des demeures appartenant à de riches familles de la ville, comme employés dans des blanchisseries ou comme manœuvres sur des chantiers de construction. Ils acceptaient en résumé tous les travaux que les blancs refusaient. Malgré tout, des démagogues bon marché militaient violemment pour la déportation, ou même le lynchage, de « John Chinaman », de sorte que les Chinois se replièrent encore plus ostensiblement dans leur ghetto.

Quand leur enclave fut détruite par le tremblement de terre de 1906, de nombreux Chinois choisirent de rester sur place et de reconstruire leur quartier. La chute de la Dynastie Manchu en 1912 contraignit plus de Chinois encore à demeurer aux États-Unis, leur retour étant rendu impossible par ce bouleversement politique. Après la première guerre mondiale, on accorda aux Chinois la citoyenneté américaine et ils furent considérés, sinon comme des égaux, au moins comme des Américains. Chinatown fut reconstruite, plus exotique que jamais. Des pagodes célestes s'élevèrent au dessus des anciennes bâtisses edwardiennes décrépies. Des lanternes rouges illuminèrent les devantures des bazars qui proposaient à la vente des articles variés importés d'Orient. Ça et là, dans des ruelles étroites et tortueuses, des galeries s'enfoncent vers les profondeurs du quartier où se terrent des ateliers clandestins, des fumeries d'opium, des caches d'esclaves et pire encore.



Quartier de Chinatown

Wan Lo

Le vénérable Wan Lo affirme être le premier Chinois à avoir posé le pied à San Francisco, mais il n'existe nulle trace de son passage dans les archives de la ville. Avec sa robe flottante noire, sa barbe blanche, longue et tressée, et sa queue-de-cheval traditionnelle, Wan Lo ressemble à un fantôme du passé de Chinatown. Il arpente les rues jour et nuit, proposant des tours de passe-passe en échange de quelques pièces. Considéré comme dément par tout son quartier, Wan Lo a vu des choses que nul être vivant n'a vu. Si les investigateurs peuvent supporter ses énigmes et ses conjurations, il pourra laisser échapper quelques bribes d'informations utiles. Wan Lo fait parfois disparaître la montre ou un bijou d'un spectateur, avant de révéler un bébé humain à la place. Il disparaît alors, laissant le bébé sur place. Certains disent que Wan Lo recueille les enfants des maisons des filles de joie, d'autres suspectent le magicien de les faire purement et simplement apparaître. Ces enfants n'auraient pas d'âme propre, et accueilleraient par conséquent des esprits malins. Quelque soit l'origine de ces enfants, ils disparaissent systématiquement quelques jours après leur apparition. Wan Lo est un adepte de Nodens et des Dieux très anciens et c'est un sorcier qui possède quelque puissance. Toutefois, il n'utilise sa magie que pour s'échapper quand il se sent menacé.

Amorce de scénario

Li Hoek est depuis plus de 35 ans l'employé de maison apprécié du banquier James O'Hare. Aussi, celui-ci est fort marri quand son serviteur décide de partir pour la Chine après avoir reçu une bande de papier de riz où était inscrit son nom accompagné d'un étrange signe noir. Quelques jours plus tard, le corps de Li Hoek est retrouvé flottant dans la baie, défiguré, son corps jeté par-dessus bord après que son navire ait quitté l'Embarcadero.
Li Hoek a été condamné par le Kung Tow Tong (voir page 97) en raison d'une querelle ancienne ayant eu lieu en Chine. Si on examine ses effets personnels, on trouvera une lettre de sa femme restée en Chine (évidemment écrite en cantonnais) implorant son retour de peur qu'il ne tombe entre les mains du Kung Tow.

Même les citoyens de Chinatown les plus irréprochables sont supposés garder un visage impassible et un silence absolu face aux occidentaux, conscients, après toutes les années passées à leur contact, qu'ils ne seront jamais traités en égaux par les habitants de San Francisco. Les conflits légaux entre les résidents de Chinatown se règlent habituellement devant des tribunaux privés pour s'assurer d'un jugement impartial. Même les tueurs mandatés par les tongs s'en prennent uniquement aux autres Chinois, de façon à éviter d'attirer sur eux l'attention de la police de San Francisco. De nombreux Chinois ont vécu au contact de familles occidentales des dizaines d'années durant comme employés de maison (une tradition héritée de la Ruée vers l'or, quand personne d'autre ne daignait travailler comme domestique). Ils vécurent l'intégralité de leur vie d'adulte à servir les blancs, à élever leurs enfants, à s'occuper de la bonne marche de leur maison, voire même à leur prêter de l'argent dans les temps les plus durs.
Cependant, la plupart entourent leurs affaires privées d'une discrétion absolue. C'est en raison de cette tendance au secret, mis à part en cas de difficulté majeure, que même les San Franciscains proches de leurs domestiques chinois se méfient de la population de Chinatown.

Par conséquent, la plupart des choses que les observateurs blancs pensent savoir à leur propos sont fausses, influencées par la rumeur et le journalisme anti-chinois. Les historiens modernes se rejoignent sur le fait que même si les côtés sombres de Chinatown reposaient sur une base réelle, les légendes des Tongs et des tunnels passant sous les rues furent essentiellement des produits de l'imagination des occidentaux. En règle générale, la population de Chinatown était la plus honnête, la plus travailleuse et la plus respectueuse des lois à San Francisco. Mais la ville était pour les Chinois une frontière qui attirait la même catégorie de désespérés que la ruée vers l'or avait fait venir en si grand nombre dans les états de l'Est.

Les Six Compagnies

Chinatown fut de fait un état indépendant durant des dizaines d'années, sous le gouvernement de groupes de marchands prospères qui se réunirent sous l'appellation collective de Chinese Consolidated Merchant Association, également appelée les Six Compagnies. Même dans les années 1920, ceux qui connaissaient Chinatown pouvaient difficilement nier que les Six Compagnies recueillaient plus de loyauté que le gouvernement municipal élu et qu'elles méritaient amplement cette confiance.

À l'origine, les Six Compagnies n'étaient qu'une entité unique. La Kong Chow aidait les immigrants qui arrivaient ou repartaient des États-Unis et s'occupait du rapatriement en Chine des dépouilles de ceux qui passaient de vie à trépas sur le sol américain. La Kong Chow s'est depuis divisée en des groupes différents : Kong Chow, Sam Yupp, See Yuro, Wing Yeung, Hop Wo, Yeung Wo et Hip Kat, dont les noms proviennent des provinces chinoises d'origine (les six étaient en fait sept dans les années 1920, mais le nom traditionnel avait été conservé). Les dirigeants des Six Compagnies organisaient des tribunaux indépendants pour s'occuper d'affaires légales ou politiques, tenues secrètes du monde extérieur. Les tribunaux de San Francisco prononçaient fréquemment des peines impliquant des déportations à l'encontre des Chinois et ceux-ci avaient par conséquent de bonnes raisons de régler leurs affaires criminelles et leurs conflits entre eux. Selon l'historien Richard Dillon, environ la moitié des hommes qui vivaient à Chinatown étaient membres d'au moins une société secrète, en plus d'appartenir à l'une des Six Compagnies, car ils réalisaient très souvent qu'ils avaient grand besoin d'une protection, non seulement contre les blancs mais aussi contre leurs homologues chinois.

Les Six Compagnies, ainsi que des confréries et autres groupes de bienfaisance possèdent leur quartier général sur Waverly place. Ces façades ornées de balcons, soigneusement décorées, restent fermées aux visiteurs occidentaux à moins que ceux-ci ne bénéficient d'une invitation ou d'une recommandation d'un membre de l'association. Lorsqu'un membre estimé est arrêté ou menacé par des étrangers, un représentant est envoyé afin de s'assurer que son camarade sera bien traité et si possible promptement libéré.

Chinese Hospital

Les Six Compagnies dirigent un dispensaire pour les pauvres de Chinatown depuis 1900. En 1925, elles ajoutèrent une structure d'ac-



Wan Lo

Magicien des rues & sage, 72 ans

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	09
Santé Mentale	55

Compétences

Sciences Humaines :	
- anthropologie	20 %
Sciences occultes	52 %
Négociation	65 %
Dissimulation	70 %
Mythe de Cthulhu	10 %
Imposture	50 %
Baratin	55 %
Écouter	55 %
Pickpocket	35 %
Métier :	
- prestidigitateur	75 %
- serrurerie	45 %
Discrétion	35 %
Trouver Objet caché	60 %
Zen	70 %

Langues

Anglais	30 %
Mandarin	60 %

Sortilèges

Contacter Nodens, Brume de Releh, Calmer la douleur, Signe des Anciens, Invoquer/Contrôler un serviteur des dieux.

Le Nouvel An Chinois

Année occ.	Date	Symbole	Année lunaire
1918	23 janvier	cheval	4616
1919	10 février	bélier	4617
1920	31 janvier	singe	4618
1921	19 février	coq	4619
1922	7 février	chien	4620
1923	28 février	sanglier	4621
1924	16 février	rat	4622
1925	5 février	bœuf	4623
1926	25 janvier	tigre	4624
1927	13 février	lièvre	4625
1928	2 février	dragon	4626
1929	20 février	serpent	4627
1930	9 février	cheval	4628

cueil de 75 lits dans un bâtiment situé au 85 Jackson Street. L'hôpital tire ses ressources de dons publics, récoltés par deux hommes vêtus d'un costume de lion bouddhiste lors du nouvel an chinois.

Les Combattants Tongs

Comme les Six Compagnies consacraient leurs ressources au combat contre les lois d'exclusion, destinées à arrêter l'immigration continue en provenance de Chine, la domination de Chinatown tomba dans l'escarcelle des combattants tongs et des leurs hommes de mains, les Boo How Doy ou Fils de la Hachette. L'origine des Tongs remonte à la société des Triades, la société Hung et la société du Paradis et de la Terre, un groupe de gangs érigés en confréries semblables à la mafia italienne, dont l'héritage remontait des siècles en arrière aux légendes des moines guerriers rebelles. Ces groupes participèrent à la révolte infructueuse de Taiping (1850 - 1864) et à la révolte des Boxers (1899 - 1900), menée par une société secrète connue sous le nom des Poings de la juste harmonie. Des réfugiés fuyant les représailles de l'Empereur se mêlèrent à l'immigration vers les États-Unis. Les Tongs se retrouvèrent côte à côte avec des membres de la dynastie déchue des Ming, et portaient symboliquement des tenues blanches et des turbans rouges lors des conflits entre leurs différents groupes.

Les Tongs, en Amérique, ont mis à profit le relatif isolement de Chinatown pour extorquer de l'argent à des marchands, pour se livrer au trafic d'esclaves en provenance de Chine et d'opium de Patna convoyé d'Inde. Ils dirigeaient des maisons closes et des fumeries d'opium. Les origines des Chee Kung Tong (« Société des frères justes ») remontent à un ordre de moines guerriers bouddhistes que l'empereur mandarin tenta de faire massacrer car ils représentaient une menace pour le trône. Des Tongs rivaux se multiplièrent, prenant exemple sur leur zèle révolutionnaire et leurs rituels d'initiation. La société On Leong (« Chambre de la conscience tranquille ») est impliquée dans un trafic d'esclaves féminins destinés à des mariages arrangés ou à peupler les maisons closes. La Hip Shing Tong (« Hall de l'union victorieuse) contrôle les salles de jeu. Le « Hall du repos immuable » s'occupe quant à lui des contrats d'assassinats.

Pendant environ 50 ans, les Fils de la hachette, ou *highbinders* comme les surnomma la presse de San Francisco (d'après le nom d'un gang new-yorkais, NDT), déclenchèrent des guerres sanglantes dans les rues, s'affrontant à coups de haches, de tranchoirs et d'armes à feu. Les assassinats en public étaient monnaie courante, et effectués en toute impunité ou presque. Des journaux tenaient avec un cynisme consommé un compte du nombre de victimes du carnage mais personne n'espérait qu'on puisse un jour y mettre fin.
La guerre ouverte des Tongs se calma finalement en 1913, quand leurs chefs signèrent un traité d'armistice. Toutefois, les activités illégales continuèrent en secret, occasionnant de temps en temps des flambées de violence.

Parmi les chefs tongs, le plus remarquable était sans doute un certain Fung Jing-Toy, plus connu sous le nom de Little Pete. Celuici avait grandi au sein de la Compagnie San Yup. La rumeur laissait entendre que Little Pete n'avait jamais fait usage d'une arme à feu ou d'un couteau mais qu'il était pourtant responsable de la mort de plus de cinquante personnes. Little Pete fut assassiné en 1897 dans un salon de coiffure de Chinatown, d'une balle dans la tête pour éviter la protection de la cotte de mailles qu'il portait en permanence.

En 1921, Jack Manion, nouvellement nommé capitaine du district de Chinatown de la police de San Francisco, fit passer un ultimatum exigeant que la paix règne de nouveau dans les



Les présidents des Six Compagnies (vers 1900)

rues de Chinatown. Il menaça de détruire le tissu social de la vie chinoise si d'autres tueries se produisaient. Les vagues d'assassinats cessèrent, mais les criminels étaient déjà devenus, en ces temps troublés, si experts dans l'art de cacher leurs méfaits que seules les disparitions occasionnelles d'une victime d'un *highbinder* (à propos duquel on disait alors qu'il était contre toute attente retourné en Chine) témoignaient de la survie et de la bonne santé des Tongs.

Les combattants tongs sont des fraternités, comme les guildes commerciales, mais ils exigent de leurs membres une loyauté absolue, pouvant aller jusqu'à perpétrer un meurtre. Les initiés doivent endurer un rite sacré en trois phases, qui contraint le nouveau frère de sang à suivre tous les ordres, même ceux pouvant conduire à sa propre mort. Les soldats engagés par les Tongs peuvent faire profil bas des mois durant, servant comme employés de maison ou simples travailleurs, jusqu'à ce qu'ils reçoivent un ordre leur imposant de commettre un meurtre, après quoi ils sont éloignés de San Francisco jusqu'à une nouvelle enclave chinoise aux États-Unis ou vers la Chine, jusqu'à ce que les autorités cessent les recherches.

Les salles de jeu

Ces salles sont dissimulées dans les impasses situées le long de Dupont Avenue et au-dessus ou au-dessous de simple commerces dans tout Chinatown. Washington Street, la rue traditionnelle des joueurs, accueille plus de vingt-deux salles de jeu, dont certaines sont ouvertes aux touristes blancs. Ces établissements peuvent être extrêmement dangereux. Un visiteur blanc qui y accepte une tasse de thé après avoir laissé entrevoir aux habitués l'étendue de sa fortune personnelle, a toutes les chances de se retrouver le matin suivant nettoyé de ses possessions. Et encore, s'il a la chance de se réveiller. Les salles de jeu sont ouvertes jour et nuit, sous étroite surveillance. Un gardien surveille la porte d'entrée, prêt à donner l'alerte en cas d'attaque. Une deuxième porte est renforcée d'une plaque d'acier si épaisse que la détruire à la hache nécessiterait plus d'une heure. Un autre gardien est posté à une troisième porte, ne laissant entrer que ceux qui possèdent le mot de passe approprié. À l'intérieur, la salle est envahie par la fumée. Les clients y jouent aux cartes, au pai gow, au fan tan et parient sur des combats de coqs, de sauterelles et de chiens. Au fan tan, les parieurs misent sur le nombre pair ou impair d'une pile de pièces de cuivre. La pile est ensuite partagée entre les vainqueurs. Les parties de Pai Gow peuvent durer des jours, les joueurs s'abreuvant de thé pour rester éveillés et continuer à jouer.

Lorsqu'une descente de police survient, tout l'attirail de jeu est brûlé et les joueurs disparaissent par des trappes aménagées dans le sol et le plafond bien avant que les agents ne fassent leur apparition. Il n'est habituellement pas question d'admettre les blancs, à moins qu'ils ne soient chapeautés par un Chinois. Même ainsi, les intrus comprennent vite qu'ils ne sont pas les bienvenus dans ce saint des saints chinois.

Les fumeries d'Opium

Duncombe Alley ouvre sur un réseau souterrain qui héberge des fumeries d'opium, dans lesquelles des *accros* amaigris restent allongés en fumant, dans un état de transe quasi mortuaire. Ces terribles puits de débauche ont tant travaillé l'imagination occidentale que quatre guides amenèrent des visiteurs à contempler des scènes spécialement apprêtées de cette dépravation orientale. Contrairement aux croyances populaires, peu d'hommes blancs fréquentent les fumeries d'opium, mais nombreux sont ceux qui, en particulier parmi les jeunes « dans le ton », achètent de grandes quantités d'opium pour leur consommation personnelle. Les fumeries sont des pièces souterraines sans ouvertures de trois mètres sur cinq, aux plafonds bas. Les murs y sont noircis par la fumée perpétuelle qui y règne. Des bancs de bois ou de simples palettes accueillent entre cinq et dix fumeurs, qui reçoivent à leur arrivée une pipe, une lampe et quelques doses d'opium, octroyées par un portier au visage de marbre. Les fumeurs réguliers développent une teinte de peau grisâtre. Leurs muscles perdent toute tonicité, et leurs yeux deviennent vitreux. Ils perdent toute forme d'appétit, mis à part pour la drogue.
En raison de l'état végétatif de leurs clients, les propriétaires des fumeries d'opium les utilisent souvent pour des opérations encore plus abominables, en particulier pour le trafic d'esclaves. De nombreuses fumeries possèdent des panneaux dans les murs ou des trappes dans le sol qui permettent un accès vers les catacombes.

Les Filles de Joie

Les maisons closes prospèrent à Chinatown grâce à leur discrétion et à des pots de vin savamment distribués à la mairie et au palais de justice. Chinatown propose deux types de bordels: ceux destinés aux blancs et ceux aménagés pour les Chinois. Les maisons réservées à une clientèle « blanche » sont décorées de tapisseries orientales et de sculptures. Les lieux d'accueil respirent l'opulence orientale et peuvent compter sur les services de prostituées expérimentées. Pour assouvir les plaisirs des Chinois, les bordels sont dénués de tout mobilier et de décoration et les filles de joie y sont habituellement de nouvelles arrivantes, fraîchement propulsées dans leur nouvelle vie d'esclaves. Même dans les années 1920, peu de femmes chinoises respectables sortent dans la rue, et celles qui s'y hasardent sont toujours accompagnées par quelques hommes. Une femme qui se promène seule à pied dans Chinatown a donc toutes les chances d'être une prostituée. St Louis Alley était autrefois un marché aux esclaves où les proxénètes et les futurs maris s'arrachaient à prix d'or les nouvelles arrivantes chinoises. Des investigations discrètes parmi les chiffonniers du quartier pourront révéler le lieu où le trafic d'esclaves s'est à présent installé dans Chinatown.



Ah Ho Lung

***highbinder*, 35 ans**

Avec son costume blanc immaculé et sa canne ornée d'un pommeau de jade, Ah Ho Lung ressemble plus à un homme d'affaires prospère, quoique voyant, qu'à un tueur à gages. Néanmoins, c'est bien comme l'assassin le plus sanguinaire qu'il est connu et craint dans tout Chinatown. Son apparence soignée et son anglais châtié teinté d'un léger accent cachent un talent avéré pour le carnage. Tueur à gages, il passe d'un groupe tong à un autre sans vergogne. Lung est passé maître dans la technique de kung-fu de la mante religieuse, et les ongles de sa main gauche, tranchants comme des rasoirs, atteignent dix centimètres de long. Avec son pistolet automatique, dissimulé dans un holster, ce sont les seules armes dont il a besoin pour effectuer ses sinistres besognes. Il est le plus audacieux des *highbinders* de Chinatown, mais ne s'en prendra pas à un blanc hormis en état de légitime défense. Lung arrache systématiquement les yeux de ses victimes et les dévore, car il est persuadé que son image est imprimée dans les pupilles de ses proies, étant la dernière chose qu'ils ont eu l'occasion de voir avant de mourir.

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	15
Points de Vie	13
Santé Mentale	52

Compétences

Athlétisme	45 %
Négociation	35 %
Discrétion	40 %
Dissimulation	45 %
Écouter	55 %
Trouver Objet caché	55 %

Langues

Anglais	40 %
Mandarin	55 %
Cantonnais	50 %

Combat

Armes à feu : armes de poing	65 %
Corps à corps : arts martiaux	50 %
Corps à corps : ongles	50 %

Dégâts 1D3+2

Équipement

pistolet automatique calibre 45
dégâts 1D10+2

China Mary / Ah Toy

Ah Toy fut amenée de Chine comme esclave dans les années 1850. Elle échappa à la destinée qui frappait habituellement ce type de femmes, d'abord en parvenant à survivre, puis en se libérant de l'emprise de ses propriétaires et finalement en parvenant en se lançant à son tour dans le proxénétisme. Elle traitait ses « filles » plutôt mieux que la plupart de ses homologues. Ah Toy passa devant les tribunaux à une époque où les courts de justice de Californie étaient relativement informelles. Elle défendit sa cause en désignant de nombreux ses clients importants dans la salle d'audience, et demanda ouvertement pourquoi elle était jugée et pas eux. Elle gagna son procès. Plus tard, elle eut la clairvoyance de s'attacher les faveurs d'avocats certes corrompus, mais aussi associés en tant que « conseillers » au Maire Abe Ruef. À présent à la retraite, elle réside dans les années 1920 dans Chinatown et a la réputation de jouir d'une fortune considérable qu'elle garderait en sécurité quelque part. La vérité est qu'elle possède sans doute un immeuble ou deux qui lui permettent de vivre de ses rentes. Depuis son passage au tribunal, elle a gardé le silence mais elle pourrait bien avoir accès à des informations difficiles à trouver. Elle pourrait également, s'ils parviennent à l'en persuader, être un moyen pour les investigateurs d'accéder à certains endroits de Chinatown habituellement interdits.

Le gardien peut souhaiter faire de Ah Toy une adoratrice ou une magicienne. Sa survie et sa destinée sont si peu communes qu'elles rendent cela plausible. Les caractéristiques et les compétences fournies ci-après proposent ces deux aspects.

Chinese Presbyterian Mission House

Depuis 1874, ce bâtiment situé au 920 Sacramento Avenue est une mission chrétienne évangélique et le sanctuaire de nombreuses esclaves chinoises en fuite. Les femmes indomptables de cette mission dirigent fréquemment des descentes de police vers des caches d'esclaves pour y récupérer les femmes et les jeunes filles kidnappées ou vendues en Chine. Les esclavagistes chinois remplissent la tête de leurs victimes de fables de « *Fahn Qual* » (« démons blancs ») et de leurs penchants pour la torture de Chinois. De fait, nombreuses sont celles qui résistent à leurs sauveurs, même si c'est seulement pour ne pas être torturées si la descente de police venait à échouer. La mission protège les filles contre les charges légales considérables que leur opposent les esclavagistes, la police et les agents de la loi corrompus par les Tongs. Les filles gagnent leur vie en faisant des ménages et suivent des formations avant de retourner en Chine ou de demander la citoyenneté américaine. Le sort de ces filles est souvent lié à leur volonté de se convertir au christianisme. En conséquence, peu d'entre elles décident de rester.

Donaldina Cameron (née en 1869) dirige la mission depuis 1895 et connaît plus de choses sur le monde souterrain de Chinatown que n'importe quel agent de police. Les Chinois la nomment *Lo Mo,* qui signifie « Vieille Mère ». Elle dirige un réseau d'informateurs et de surveillance qui la tient informée des arrivées de bateaux d'esclaves, qu'elle attend ensuite sur le port, accompagnée d'une troupe d'inspecteurs de l'immigration. Quand Mlle Cameron est mise au courant de l'existence d'un lieu de détention d'esclaves, elle interpelle immédiatement des policiers et s'y rend sans tarder, brisant au besoin à coups de hache ou de barre à mine les portes qui lui barrent le passage. Elle suit des pistes qui mènent à des esclaves chinoises dans toute la Californie du nord. *Lo Mo* est fanatiquement dévouée à sa vocation, mais des investigateurs pourraient glaner des informations utiles sur les recoins les plus sombres de Chinatown en échange d'informations sur des esclaves.

Les catacombes

La population grouillante de Chinatown choisit de creuser dans la terre l'espace qui lui était nécessaire et des rumeurs d'un réseau de galeries et de pièces souterraines sous les rues de la ville se répandirent bientôt dans le ghetto. Les tunnels accueillaient des centaines d'ouvriers mais étaient également utilisés à des fins de contrebande. Par ses routes transitent vers les marchés des tonnes d'opium indien de Patna et des groupes d'esclaves destinés à alimenter le réseau de prostitution de Chinatown. Quand les forces de police du capitaine Manion bannirent les guerres tongs des rues, celles-ci se sont vraisemblablement déplacées sous terre, où se sont implantées leurs activités frauduleuses, en particulier par l'utilisation de réseaux d'égouts désaffectés après le désastre de 1906. Après le tremblement de terre, les tunnels légendaires ne furent pas révélés au grand jour, mais des hordes de rats surgirent du sol et propagèrent des infections à la surface, en particulier la peste bubonique qui causa la mort de 150 personnes. Selon les légendes populaires, des hordes de Chinois plus pâles encore que des albinos firent leur apparition dans les rues pour disparaître de nouveau une fois les secousses terminées. Ces fantômes seraient les travailleurs des industries clandestines de Chinatown, qui raffinaient l'opium dans des ateliers situés à de grandes profondeurs, loin des rayons du soleil. Aucune preuve matérielle ne viendra jamais mettre à bas le mythe des catacombes de Chinatown.

Le marché

De nombreux commerces parsèment le quartier de Chinatown. Des artisans y produisent des chaussures de qualité, des cigares, des vêtements, des bougies et des « objets d'art », tandis que des marchandises importées de Chine s'entassent dans les vitrines des magasins. Les marchands ne recourent pas au marchandage pour gagner les faveurs de clients potentiels. Les guildes marchandes fixent des prix définitifs et ceux qui vendent à un prix inférieur se retrouvent exclus du commerce local. De nombreux produits sont fabriqués en série à Chinatown, dans des ateliers clandestins dissimulés dans le quartier. Des légions de femmes travaillent à la chaîne à la confection de vêtements dans d'innombrables ateliers surpeuplés, sans fenêtres, situés le long de Grant Avenue. Le bourdonnement incessant de leurs machines à coudre à pédale résonne comme celui d'une ruche gigantesque.

Les apothicaires

Les étagères surchargées de flacons colorés tapissent les murs de ces échoppes minuscules situées le long de Grant Avenue, et leurs vitrines étranges sont un ravissement pour les yeux, même si les messages hyperboliques qui y sont inscrits restent un mystère pour l'esprit occidental. Les clients peuvent y acheter des tisanes et des remèdes supposés soigner n'importe quel mal, des aphrodisiaques exotiques comme l'aileron de requin en poudre ou les perles noires écrasées, des opiacées comme l'absinthe et parfois la morphine, et d'étranges concoctions comme le venin de scorpion, l'ambre gris et le « remède miraculeux du crapaud céleste » dont l'utilité est gardée secrète des occidentaux. L'apothicaire est habituellement un vieil homme vêtu d'un manteau traditionnel et d'une tunique. Il vend ses potions en silence, ne proposant rien tant que le client n'a pas gagné sa confiance. Les origines de l'association des apothicaires remonte à la Chine antique et elle possède une bibliothèque d'ouvrages rares traitant de pharmaceutique et d'alchimie. Cette bibliothèque est située sur Waverly place. Une

transcription complète des mythiques *Tablettes d'Emeraude* est censée se trouver parmi ses ouvrages.

Marché clandestin

Les caves de Chinatown dissimulent un marché noir florissant sous les rues du quartier. Tout peut y être acheté au juste prix, de l'opium à la dynamite. Les prix ne sont pas fixés comme à la surface et des étrangers imprudents sont certains d'être victimes d'escroquerie lors de leurs premières transactions. Les prêteurs sur gage proposent tous les types d'armes imaginables, du poignard de combat au nunchaku en passant par le revolver et la mitrailleuse. Les commerces ferment habituellement leurs portes dès qu'un blanc s'approche et ne rouvrent pour affaires que si un chaperon chinois se porte garant et vient s'occuper de la transaction.

Le magasin d'antiquités rares de Quatre-Yeux Fat

Quan Fat est un marchand qui pratique le marché noir à Chinatown. Son échoppe de prêteur sur gage est située dans une ruelle le long de Grant Avenue. Le magasin de Quatre-Yeux est une vitrine qui dissimule des activités de contrebande et qui constitue le principal fournisseur d'armes illicites de Chinatown, y compris les armes les plus meurtrières. L'encart ci-après indique une liste d'articles que Quan Fat est susceptible de posséder en permanence.

Les visiteurs de cette curieuse échoppe sont accueillis par le parfum délicat de l'encens, le tintement d'une clochette et par un Chinois d'âge vénérable aux yeux alertes qui se présente sous le nom de Quan « Quatre-Yeux » Fat. Celui-ci s'approchera des visiteurs les yeux baissés et ouvrira ses mains pour révéler les tatouages de deux yeux sur ses paumes. Tout en sourires et en gloussements, Fat invitera les visiteurs à jeter un coup d'œil dans sa boutique. Cherchent-ils quelque chose de particulier ? « Quatre-Yeux » ne vendra pas d'armes sauf à une personne possédant un permis de port d'armes. Il est très facile d'en acheter un au comptoir pour une somme de vingt dollars.

Bien qu'étant un contrevenant à la loi, Fat possède un code de conduite personnel dont il ne s'écarte jamais (plus pour protéger son commerce que pour des problèmes de conscience) :

1) ne jamais vendre d'armes à des blancs susceptibles de les utiliser contre des Chinois, quelle que soit la raison.
2) ne jamais vendre à des gangs pour alimenter une guerre ouverte dans les rues
3) ne jamais vendre à une personne recherchée par les services de police.

Fat est un vieil homme rusé qui peut renifler un policier ou un escroc à des kilomètres. S'il sent (test de **Connaissance**) que les investigateurs sont des policiers ou des personnes en cavale, il adoptera une attitude de vieil homme gâteux et les clients repartiront avec les bras chargés d'un bric-à-brac sans intérêt au lieu de ce qu'ils étaient venus chercher à l'origine. Fat refusera de servir quiconque lui manquera de respect et fera appel à deux « assistants » massifs pour s'occuper de ceux qui ne voudront pas quitter la place.

L'échoppe elle-même est un fatras de tables et d'étagères remplies à hauteur d'épaule d'un bric-à-brac sans valeur, d'antiquités en état de conservation déplorable et de bibelots orientaux bon marché.

Même si la plus grande partie de ses marchandises semblent sans valeur, Fat a placé stratégiquement quelques diamants au milieu des galets pour attirer le regard, que l'on pourra découvrir en réussissant un test de **Négociation**. Si on le questionne sur un objet précieux, Fat prend un ton mélodramatique et indique qu'il avait oublié qu'il possédait un tel trésor, laissé à la vue de tous. Il abreuvera alors l'acheteur potentiel d'un flot de paroles (test de **Baratin**) et contera une série d'histoires ayant trait à l'objet en question de façon à réaliser un petit profit. Si le test de Baratin

L'inventaire de Quatre-Yeux

Ci-après se trouve la liste des objets que « Quatre-Yeux » Fat aura en stock en permanence :

- 1D6 couteaux à cran d'arrêt
- 1D6+1 poignards de combat
- 1D8 lances
- 45 % de chances d'avoir une canne-épée
- 75 % de chances d'avoir 1D4 derringers, chacun avec une boîte de 100 munitions
- 1D6 revolvers calibre 38 avec 1D10 boite de 100 balles
- 1D2 revolvers calibre 45 avec une boîte de 100 balles
- 30 % de chances d'avoir 1D12 fusils calibre 22 avec une boîte de 100 balles
- 25 % de chances d'avoir 1D4 carabines calibre 30 (50 % de chances d'avoir une boîte de 100 balles)
- 10 % de chances d'avoir 1D2 fusil à éléphant avec 1D6 boites de 100 cartouches
- 1D8 fusils de chasse (calibres variables)
- 20 % de chances d'avoir une mitrailleuse Thompson avec 1D4 bandeaux de munitions.
- 15 % de chances d'avoir 1D10 barils de poudre (équivalents à 5 bâtons de dynamite)

***Note** : les munitions vendues par Fat ont 10 % de chances supplémentaires de s'enrayer que les armes légales. De même, ces armes sont très souvent des importations de mauvaise qualité issues du marché noir ou des armes d'occasion utilisées pour des activités criminelles. Un jet de 96-100 obtenu lors d'une utilisation d'une arme de Fat entraîne une explosion qui infligera 1D6 points de dommages au tireur et à tous ceux qui se trouveront dans un rayon de deux mètres.*

China Mary

Mère maquerelle à la retraite, 75 ans

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	10
Santé Mentale	60

Compétences

Comptabilité	45 %
Négociation	60 %
Dissimulation	75 %
Crédit	45 %
Se Cacher	62 %
Écouter	60 %
Psychologie	80 %
Discrétion	60 %
Trouver Objet caché	80 %

Langues

Anglais	65 %
Mandarin	60 %
Cantonnais	80 %

Ah Toy

adoratrice, 75 ans

Caractéristiques

APP	10	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	16	Volonté	80 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	12
Santé Mentale	0

Compétences

Comptabilité	45 %
Négociation	60 %
Dissimulation	75 %
Crédit	45 %
Mythe de Cthulhu	64 %
Se Cacher	62 %
Arts Martiaux	55 %
Sciences de la vie : poisons *(comprenant hallucinogènes et aphrodisiaques)*	55 %
Écouter	60 %
Psychologie	80 %
Discrétion	60 %
Trouver Objet caché	80 %

Langues

Anglais	65 %
Mandarin	60 %
Cantonnais	80 %

Sortilèges

Armure, Contacter Cthulhu, Ouvrir un portail, Invoquer un Profond (ne nécessite pas Contrôler).

de Fat est réussi, le client se retrouvera dans la rue en un clin d'œil, ravi d'avoir acheté cet article qu'il aura évidemment surpayé. Habituellement, de tels objets (statuettes, encensoirs, armes anciennes, ensembles *I Ching*, etc.) sont des copies bien exécutées, mais d'autres pourraient avoir une valeur historique réelle ou pourront même être des artefacts liés au Mythe.

Lieux de culte

Les lieux de culte à Chinatown sont bien moins visibles que le sont leurs homologues européens. Il n'existe que peu de temples véritables à Chinatown. Ces derniers possèdent des toits de tuiles bleues et sont gardés par des lions menaçants. Toutefois, la plupart des lieux de culte ne sont que des sanctuaires humides et froids, envahis par les vapeurs d'encens et situés au dernier étage des bâtiments, dans les lieux de rencontre des Tongs ou dans les habitations. Le plus fréquenté d'entre tous est le temple de Tin how (au 123 - 129 Waverly place) dont le nom provient de Tien How, « La Reine du paradis », la déesse des marins et des voyageurs. D'autres temples entretiennent des autels dédiés à Kwan Tai, dieu de la guerre, Wah Tah, dieu de la médecine et Kwan Kung, déesse de la compassion. Il existe même des autels propitiatoires destinés à apaiser les démons, tels que Shon-Ton, un esprit de maladie.

Il n'y a pas d'offices réguliers. Les adorateurs achètent des baguettes cérémonielles et des bougies à un prêtre et prient Bouddha, Confucius, leurs ancêtres ou l'un des nombreux dieux ou démons païens. Des prêtres peuvent également être engagés pour repousser des démons (ou les invoquer ?) ou lever des malédictions.

Parmi les dieux mineurs adorés par les habitants de Chinatown se trouve un dieu nommé Bak Ti (un dieu du nord de la Chine), qui selon la légende aurait vaincu 10000 démons. On trouve aussi Hou Yin, le dieu singe qui peut être décrit comme un dieu de la tromperie et de la survie dans des conditions difficiles, et Kwang Kung, le dieu de la guerre et de la littérature, dont les prêtres pourraient être disposés à communiquer avec un érudit étranger.
Les Chinois à ce jour respectent les érudits et les poètes, même ceux qui sont issus d'une autre origine que la leur. Ils apporteront quelquefois de l'aide à de telles personnes dans des circonstances inattendues.

Jours fériés chinois

Pour le nouvel an chinois, les festivités se déroulent pendant trois jours et atteignent leur point d'orgue au cours d'une grande parade de dragons d'or durant laquelle chaque groupe tong défile dans les rues dans un déchaînement de pétards. Le changement de calendrier lunaire est l'occasion de s'acquitter de ses dettes et de régler pacifiquement les conflits.
Le 15 août, les Chinois fêtent un jour férié, plus ancien et plus obscur, connu sous le nom de Fête des fantômes affamés. Les esprits des morts reviennent alors et arpentent la terre tandis que les vivants leur font des offrandes de nourriture sur les autels dédiés à leurs ancêtres.

La parade des dragons à Chinatown



Amorce de scénario

Un vent de panique souffle sur Chinatown pendant la Fête des fantômes affamés. On observe des formes éthérées dans les ruelles, les caves et les entrepôts. Ces apparitions incitent les anciens à penser que les morts se sont réveillés pour punir les vivants.

Les tunnels secrets situés sous Chinatown ne furent pas creusés dans la terre mais sont en fait des failles ouvertes par les Anciens des groupes tongs grâce à une magie alchimique. En utilisant des instruments alchimiques faits de cuivre et de cristal, les Tongs ouvrirent des brèches dans la réalité. Ces brèches mènent à un plan parallèle vide, dénué de toute matière animée.

Lorsqu'ils découvrirent cette dimension parallèle, les Tongs commencèrent à y construire des quais qui leur permettaient de stocker des marchandises de contrebande hors de portée des descentes de police et des Tongs rivaux. Lorsque les querelles entre Tongs entraînèrent une flambée de violence peu après le tremblement de terre de 1906, de nombreux chefs tongs périrent, laissant un nombre inconnu d'ouvriers et d'alchimistes coincés de l'autre côté. Les portails bidirectionnels, situés dans les ruelles, les caves et d'autres endroits reculés, furent détruits pendant le séisme et des commerces Chinois traditionnels furent construits sur les décombres. Cependant, les travailleurs tongs tentent désespérément de forcer le passage pour revenir dans leur dimension et ont appris progressivement à faire apparaître leurs images spectrales sur le seuil des portails détruits. Leur séjour prolongé dans les royaumes infernaux a provoqué des changements chez nombre d'entre eux, à la fois d'un point de vue physique et mental. Ils y gagnèrent du pouvoir, même si ce gain les éloigna plus encore de leur humanité. Bientôt, ils pourraient bien se révéler capables de réaliser plus que de simples apparitions fantomatiques.

Les investigateurs pourraient être engagés par la presse locale (voir Hearst page 30) pour enquêter sur ces apparitions fantomatiques ou par les Six Compagnies elles-mêmes pour s'assurer que les spectres ne causent pas une panique généralisée susceptible de gâcher la fête.





Quan « Quatre-Yeux » Fat

Marchand d'armes clandestin, 77 ans

Caractéristiques

APP	06	Prestance	30 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	07	Corpulence	35 %
ÉDU	13	Connaissance	65 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	09
Santé Mentale	45

Compétences

Comptabilité	25 %
Négociation	75 %
Dissimulation	58 %
Persuasion	55 %
Mythe de Cthulhu	55 %
Athlétisme	40 %
Baratin	80 %
Se Cacher	25 %
Sciences occultes	45 %
Écouter	25 %
Discrétion	35 %
Trouver Objet caché	40 %

Langues

Anglais	40 %
Mandarin	40 %
Cantonnais	70 %

Combat

Armes à feu : armes de poing	45 %

Équipement

Fat porte en permanence un revolver calibre 38 à la hanche



Donaldina Cameron

Donaldina Cameron est bien bien conservée pour son âge. Elle est élégante, bien élevée, et garde une voix douce aussi longtemps qu'elle ne plaide pas sa cause. Elle a le sens de l'humour, et sait se montrer résolue et inventive quand il s'agit de tirer une « mooie jow » des griffes des esclavagistes sexuels ou domestiques. Elle possède un don quasi surnaturel pour obtenir de l'aide des gens (les investigateurs n'y sont pas immunisés), que ce soit sous forme pécuniaire ou par le biais de services. Abe Ruef lui-même la défendit sans demander d'honoraires.

Donaldina Cameron

Missionnaire, 55 ans

Caractéristiques

APP	16	Prestance	80 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	15	Intuition	75 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	70

Compétences

Comptabilité	50 %
Négociation	30 %
Dissimulation	80 %
Psychologie	80 %
Se Cacher	40 %
Écouter	66 %
Discrétion	50 %
Trouver Objet caché	60 %

Langues

Anglais	90 %
Mandarin	20 %
Cantonnais	10 %

Les stupéfiants dans les années 1920

Sur les plaisirs et les douleurs de l'opium, on a déjà tant écrit... J'ai pris de l'opium une fois... quand les docteurs tentaient d'étouffer les douleurs qu'ils ne pouvaient soigner. Il y eut une overdose – mon médecin était épuisé par l'horreur et la fatigue – et je voyageai effectivement très loin. Finalement, je revins et je vécus, mais mes nuits sont pleines d'étranges souvenirs, et je n'ai plus jamais autorisé un médecin à me donner de l'opium.

H.P Lovecraft, Elizabeth Berkeley et Lewis Theobald, Junior, *Le Chaos Rampant*

L'opium est originaire des nations bordant la Méditerranée, en particulier les Balkans et la Turquie. Il se répandit ensuite dans la Perse, l'Inde et la Chine au cours du huitième siècle après J.-C. Ces propriétés curatives sont connues depuis très longtemps, et détaillées dans les travaux d'Hippocrate (466-377 avant JC) et par le médecin romain Galen (130-200 après JC). Lors de la fin du dix-neuvième siècle, des mouvements chrétiens opposés à l'opium aux États-Unis et au Royaume-Uni démontrèrent les effets moraux, médicaux et sociaux du commerce légal de l'opium dans leurs colonies d'Asie, et mirent un frein à son commerce. Durant une réunion majeure entre les gouvernements asiatiques et occidentaux à la convention de Shanghai pour l'opium en 1909, de nouvelles lois sur la production et la distribution de la drogue furent validées, ouvrant une ère moderne de lutte internationale contre les drogues. À cette convention, il fut admis que le commerce de l'opium serait réduit de façon drastique, pour culminer dans son niveau d'illégalité en 1940.

Les règles sur le commerce et la possession illégales de drogues furent instaurées aux États-Unis par le Harrison Narcotics Act de 1914 qui établit que tous les stupéfiants nécessiteraient dorénavant une prescription médicale. Toutefois, l'usage illégal de ces drogues ne fut réellement freiné qu'en 1923, quand la Division narcotiques du département du trésor commença à faire respecter l'acte. Ce rôle fut ensuite dévolu au Bureau fédéral des narcotiques (FBN) en 1930 (qui deviendrait plus tard la Drug Enforcement Administration).

L'effet de ces changements fut de faire de la consommation personnelle d'héroïne et d'opium un acte criminel. Toutefois, le commerce illégal de l'opium se poursuivit aux États-Unis durant cette période, la plupart étant originaire de Chine, raffiné dans des ateliers à Shanghai et Tietsin. San Francisco étant située sur la côte pacifique et accueillant une forte communauté chinoise, la ville devint l'un des ports principaux pour l'entrée de l'opium sur le territoire américain.

Opium et morphine

L'opium consiste en le jus laiteux séché obtenu à partir des fruits immatures du pavot, papaver somniferum. Il s'agit d'une mixture complexe, composée de quelques alcaloïdes (comme la morphine), des résines, des sels minéraux, des acides organiques et des protéines. D'un point de vue médical, l'opium est un analgésique ainsi qu'un hypnotique. En Asie, l'opium est utilisé comme drogue euphorisante. La méthode habituelle d'ingestion est l'injection ou l'inhalation de fumée. Les effets dans le cas d'une injection sont au moins trois fois plus puissants.

Le pavot est une plante qui pousse sous climat tempéré, qui ne peut se cultiver dans les climats chauds ou tropicaux. Il ne pousse en général qu'à des altitudes supérieures à 1000 mètres au-dessus du niveau de la mer. L'opium est en général fumé à la pipe et est occasionnellement mélangé à du tabac ou du cannabis. Le goût est particulier, et la fumée possède une odeur doucereuse et âcre. La morphine, utilisée comme analgésique, est obtenue en faisant bouillir les graines de pavot.

Note : Les caractéristiques des diverses drogues reproduites ici sont issues du livre de bse de la 6e édition française de l'Appel de Cthulhu, page 165

Tien Wu

Tien Wu s'occupa de Cameron House après la mort de Donaldina Cameron. Dans les années 1920, c'est encore une adolescente aux joues roses, petite pour son âge. Elle est très douée pour les réparties piquantes, et a parfois surpassé sur ce point les avocats de la partie civile dans des courts de justice. Son comportement est celui d'une enfant enjouée quand elle n'est pas en « mission » ou qu'elle ne sert pas d'interprète dans un tribunal. Elle accompagne Mlle Cameron aussi loin que Stockton, quand celle-ci se lance dans des missions de sauvetage. Elle y persuade les jeunes filles terrifiées de s'échapper malgré les histoires horrifiques qu'on leur a servies à propos de démons blancs qui viendraient pour les dévorer. Elle pourrait avoir des bases en Mythe de Cthulhu (5 %) si le gardien le désire. Sa santé mentale assez basse est due aux horreurs qu'elle a endurées quand elle était une esclave. En ce temps-là, elle travaillait jusqu'à vingt heures par jour, et on la fouettait ou brûlait au fer rouge régulièrement pour la garder éveillée. Son enfance commence à peine maintenant, bien trop tard, et elle recouvre sa santé mentale en aidant les autres à échapper au destin qui fut le sien. Elle passe beaucoup de temps à improviser des jouets, s'amusant à transformer une corde en poupée, puis en balançoire, etc.

Cocaïne

Extrait de la feuille de coca et aujourd'hui connue sous forme de poudre blanche, la cocaïne a été, à la fin du XIXe et au début du XXe siècle, utilisée comme médication pour ses vertus toniques : Pastilles, fioles, et le célèbre *Vin Mariani*, mélange de vin et de cocaïne. Elle était même utilisée pour calmer les rages de dents chez les enfants, en application directe sur les gencives. Le coca-cola, version américaine du vin Mariani, a inclus dans sa formule une faible dose de cocaïne jusqu'en 1929. Dès 1914, elle sera interdite par la plupart des états en raison de la dépendance induite.

Addiction	40 %
Rapidité	Rapide (heures)
Virulence	12 si diluée, et 18 si pure
Stade 1	Le personnage ressent une importante euphorie, se sent intellectuellement et physiquement puissant. Il ne ressent plus les douleurs (-10 % aux malus dus à la douleur), ni la faim et ni la fatigue (annule les états de santé ***Fatigué*** et ***Épuisé***)
Stade 2	***Effet secondaire***: Tous les effets euphorisants disparaissent. Les éventuels malus dus à la douleur, la faim ou la fatigue ressurgissent. De plus, le personnage ressent un état dépressif. État de Santé ***Apathique***

Héroïne

Synthétisée pour la première fois à partie de la morphine en 1874, mais utilisée à partir de 1898 par les entreprises pharmaceutiques Bayer pour le traitement de la tuberculose et pour la désintoxication à la morphine. Elle a été très rapidement vendue librement en pharmacie comme pilule antitussive, contre l'asthme, la diarrhée et même comme somnifère pour enfants ! Dès 1918, elle devient un problème de santé publique. Elle sera réglementée dès 1923 aux États-Unis et 1931 en Europe, mais son usage médical ne sera interdit qu'en 1961.

Addiction	50 %
Rapidité	Rapide (heures)
Virulence	12
Stade 1	Le personnage se sent apaisé, relaxé, avec une légère euphorie
Stade 2	***Effet secondaire***: État de somnolence avec les mêmes effets que l'état de santé ***Fatigué***

Marijuana

L'un des plus vieux stupéfiants connus de l'homme, le haschisch (marijuana est un terme mexicain signifiant « tabac de mauvaise qualité ») est très prisé dans les années vingt, notamment en raison de la prohibition sur l'alcool. Il est considéré comme un véritable fléau de société, et de grandes campagnes de sensibilisation seront menées dès 1930 pour mettre en garde contre ses dangers.

Addiction	30 %
Rapidité	Rapide (heures)
Virulence	9
Stade 1	Relaxation, détente, euphorie. Malus de -10 % à toutes les actions physiques
Stade 2	Sommeil. Malus de 20 % pour résister à l'endormissement
Stade 3	***Effet secondaire***: État de somnolence avec les mêmes effets que l'état de santé ***Fatigué***

Morphine

Découverte en 1804, la morphine, dérivé de l'opium, devient rapidement le médicament inaugurant l'ère de la pharmacologie moderne en raison de sa puissance. Réputée pour apaiser les douleurs, elle sera utilisée en injection sur les champs de bataille, notamment pour rendre les amputations supportables. En vente libre dans les officines sous de multiples formes pour de multiples usages, elle sera préférée à l'alcool par l'aristocratie en raison de son prix élevé. Son usage sera réglementé en 1906 par l'*Opium Act* aux États-Unis en raison de sa forte addiction, mais fera toujours partie de la trousse médicinale. Nombre de soldats de la grande guerre resteront morphinomanes.

Addiction	50 %
Rapidité	Rapide (heures)
Virulence	16
Stade 1	Le personnage ressent un grand bien-être. De plus, les sensations de douleur sont éliminées (-20 % aux malus dus à la douleur).
Stade 2	***Effet secondaire***: État de très forte somnolence avec les mêmes effets que l'état de santé *épuisé*

Opium

Connu depuis l'aube des temps, l'opium existe à l'état naturel dans la fleur du pavot somnifère. Principalement cultivé en Asie, notamment en Chine et en Inde, l'opium a donné lieu aux *Guerres de l'Opium* au XIXe siècle entre les Britanniques et les Chinois. Au début du siècle, on trouvait des fumeries d'opium dans toutes les grandes villes occidentales, et après 1906, suite à *l'Opium Act*, celles-ci sont devenues clandestines.

Addiction	60 %
Rapidité	Rapide (heures)
Virulence	14
Stade 1	Le personnage se sent apaisé, relaxé, avec une légère euphorie
Stade 2	***Effet secondaire***: État de très forte somnolence avec les mêmes effets que l'état de santé *épuisé*



Tien Wu

Apprentie missionnaire et Interprète, 14 ans

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	10
Santé Mentale	45

Compétences

Négociation	60 %
Dissimulation	40 %
Baratin	55 %
Psychologie	40 %
Écouter	66 %
Discrétion	60 %
Trouver Objet caché	60 %
Se cacher	60 %

Langues

Anglais	60 %
Mandarin	50 %
Cantonnais	60 %
Schezuan	45 %




PHOTOGRAPH OF
SAN FRANCISCO IN RUINS
FROM LAWRENCE CAPTIVE AIRSHIP
2000 FEET ABOVE SAN FRANCISCO BAY
OVERLOOKING WATER FRONT.



Seisme & Incendie

Seisme et incendie

Quand la force morale de la ville fut mise à l'épreuve durant trois jours terribles…

Le 18 avril 1906, à 5 h 12, un séisme de magnitude 8.25 sur l'échelle de Richter (le séisme le plus violent de toute l'histoire des États-Unis) secoua San Francisco « comme un chat secoue une souris ». Le séisme causa la mort de 315 personnes quand s'effondrèrent des centaines de bâtiments, dont la mairie, qui avait été construite avec des matériaux de mauvaise qualité. Le chef pompier Denis Sullivan fut l'un des premiers à mourir, écrasé par sa propre cheminée. Les dégâts les plus lourds à déplorer frappèrent le quartier de la Marina, où des ondes de choc se propagèrent à travers le remblai mis en place pour l'exposition Panama-Pacific et détruisirent toutes les habitations humaines.

Avant que la ville n'ait même commencé à se remettre de cette catastrophe, un plus grand fléau encore s'abattit sur la ville. Quelque 52 incendies se déclarèrent, alimentés par des fuites dans les conduites de gaz et par les montagnes de décombres. Avec plus de 300 fuites dans les conduites d'eau, les compagnies de pompiers ne purent compter sur une quantité d'eau suffisante pour les éteindre. Dans l'après-midi, des murs de flammes atteignant une température de 1500 degrés avançaient sur trois côtés de la ville : du sud de Market, du front de mer et depuis la vallée de Hayes, à l'ouest de la mairie dévastée. Des hôtels s'effondrèrent et des appartements furent réduits en cendres avant même que leurs occupants puissent être dégagés. 352 victimes ne furent jamais retrouvées. De nombreux survivants abandonnèrent leurs maisons et se réfugièrent dans les collines ou vers Oakland, laissant leurs portes ouvertes et des quantités d'objets précieux joncher les rues. D'autres prirent la fuite vers le Golden Gate Park ou vers le Présidio, où des campements de réfugiés s'organisèrent pour accueillir un nombre supérieur à 30 000 réfugiés. Le brigadier général Frederick Funston, alors officier supérieur au commandement du Présidio, déclara la loi martiale, soutenu tardivement, par le maire Eugene Schmitz. Les hommes de Funston patrouillèrent dans les rues de la ville en ruine, n'hésitant pas à abattre six personnes qu'ils surprirent en train de piller les maisons. Ils positionnèrent des charges explosives dans les habitations pour créer des



Image classique de San Francisco après le séisme et l'incendie : Les ruines de la Mairie

brèches dans les flammes grâce à l'effet de souffle. Leurs efforts ne firent qu'étendre, d'autant plus, l'incendie.

Avant que le feu ne soit contrôlé sur Van Ness Street, trois jours étaient passés. L'incendie avait ravagé 28 000 bâtiments et causé des dégâts estimés à un milliard de dollars. Le nombre de victimes s'éleva à 674 mais les morts dus à des maladies ou à des suicides suite au séisme porta ce nombre à 3 000 dans les années qui suivirent. Le cœur de San Francisco était en cendres. Dans les années 1920, la ville venait juste de retrouver une apparence normale.

Ce qui changea

Les personnes originaires de San Francisco considèrent l'histoire à partir du séisme de 1906 : ce qui avait précédé le Grand incendie est vieux, ce qui suit est moderne. Ils pensent que l'essentiel du charme exotique et rebelle de la ville disparut en 1906 et tendent à se rapprocher plus facilement de ceux qui vivaient dans la ville avant le désastre. Après l'incendie, les dirigeants de la ville mirent en place une nouvelle étude et entreprirent des mesures de rénovation, mais le complexe Plan Burnham qui préconisait un élargissement des rues, un agrandissement du Golden Gate Park et la création d'une grande place devant la mairie fut abandonné car considéré comme bien trop compliqué et trop coûteux à mettre en œuvre. La reconstruction débuta en suivant le même plan que la ville originale, mal conçue et anarchique, sans qu'aucune amélioration ne soit apportée. Les embouteillages sur les avenues principales se seraient révélés insupportables si le réseau ferroviaire municipal moderne n'avait pas été mis en place.

La partie de San Francisco ravagée par l'incendie après le tremblement de terre est indiquée par le trait noir.

Les failles

Trois failles majeures et volatiles courent suivant une trajectoire quasiment parallèle aux côtes de Californie, saillie plongeant dans la croûte terrestre. La plus importante des trois est la faille de San Andreas, qui s'étend de Point Reyes dans l'océan pour ressurgir sur la terre ferme à Daily City et qui descend ensuite vers le sud sur toute la longueur de l'État. Le sol du Pacifique glisse contre la plaque continentale au niveau de San Andreas, se déplaçant à une vitesse de cinq centimètres par an en moyenne. Périodiquement, les plaques glissent avec des conséquences tragiques. Des secousses sismiques mineures à moyennes surviennent fréquemment et passent quasiment inaperçues. Des séismes plus importants (cinq et plus sur l'échelle de Richter) semblent survenir tous les trente à cinquante ans, témoignant de la marche inexorable des plaques tectoniques. La majorité de l'État se déplace vers le Nord-Ouest avec le continent, tandis que l'océan et la plus grande partie de la côte de Californie se déplace vers le Sud-Est. La faille entre les deux plaques s'élargira finalement pour former un abîme, et tout ce qui restera de la côte formera une île.

Amorce de scénario

Le séisme qui ravagea San Francisco le 18 avril 1906 causa également des dommages terribles à Alberta, au Canada et à Formose. Des éruptions volcaniques se produisirent sur le mont Asama au Japon, sur le mont Vésuve en Italie et deux volcans des îles Canaries crachèrent également des torrents de lave. Le niveau d'eau du Lac Leman en Suisse s'éleva considérablement puis retomba de plusieurs mètres. Les géologues refusent d'accepter la possibilité que les désastres puissent faire partie d'un plan à plus grande échelle encore.

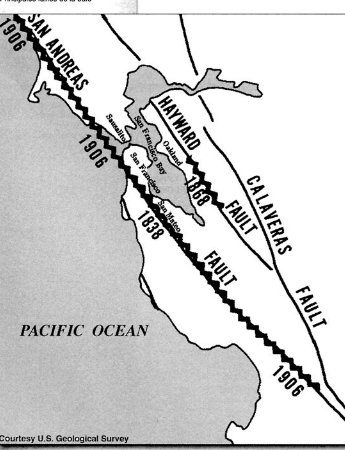
Amorce de scénario

Les Costanoans pratiquaient des rituels impliquant des flammes sous contrôle destinées à brûler la biomasse morte et laisser place à une nouvelle pousse. Ils pensaient que s'ils négligeaient ce rituel, un désastre se produirait et que les mauvais esprits apporteraient le malheur sur les terres. Le cycle des incendies de Californie est-il simplement la résultante de l'expansion galopante de la population humaine, ou est-il dû à quelque chose depuis longtemps oublié qui cherche à se frayer un chemin dans notre monde, à présent que ceux qui veillaient à la garder éloigné ne sont plus ?

Les incendies à San Francisco

Depuis sa création, des cycles d'incendie ont régulièrement frappé San Francisco et purgé la ville basse. Les premiers incendies étaient l'œuvre de gangs hors la loi, tels que les *Sydney Ducks* et les *Hounds*, pour maquiller des pillages et des massacres perpétrés dans les ghettos d'immigrants. Les bâtiments densément peuplés, pour la plupart construits en bois et en tissu étaient hautement inflammables et susceptibles de s'embraser très rapidement. Des compagnies de pompiers volontaires, équipés de véhicules d'intervention démodés, s'efforçaient de garder sous contrôle les incendies chroniques, jusqu'à ce qu'un groupe rémunéré soit formé en 1866. Comme la cité devenait plus pérenne, les bâtiments de pierre et de brique remplacèrent progressivement les abris de toile et les taudis et les habitants gagnèrent une certaine sérénité, convaincus que l'âge du feu était révolu. Le Grand incendie de 1906 prouva que la ville était condamnée à un cycle de destruction et de reconstruction, ce qui sera confirmé en 1989, avec le séisme de Loma Prieta, lorsque le quartier de la Marina se liquéfiera et que les flammes referont leur apparition.

Principales failles de la baie

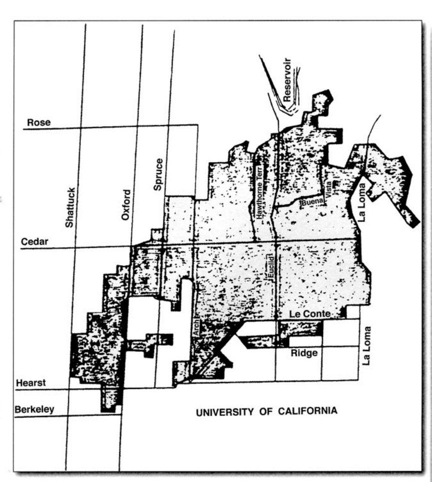


Courtesy U.S. Geological Survey

L'incendie de Berkeley

Dans l'après-midi du 17 septembre 1923, la plus grande partie de la ville de Berkeley fut ravagée par un incendie qui s'engouffra au cœur de la ville, réduisant en cendres 584 bâtiments pour des dégâts supérieurs à dix millions de dollars, qui laissèrent 4000 personnes sans abri, dont 1084 étudiants et 103 professeurs. Le feu se déclencha dans les herbes sèches qui bordaient une ligne haute tension de la Pacific Gas and Electric Compagny, dans le canyon de Wild Cat, à cinq kilomètres de la ville. Les premières maisons à prendre feu générèrent des braises crépitantes qui, portées par le vent, embrasèrent la ville entière. Les flammes atteignirent une zone de trois kilomètres de rayon, initiant des incendies secondaires dans la région. Une brigade d'étudiants volontaires affronta les flammes à la limite du campus. Les appels à l'aide des pompiers de Berkeley restèrent sans réponse à Oakland et Alameda, qui devaient affronter de leur côté treize foyers incontrôlés. San Francisco envoya quatre compagnies motorisées en renfort, deux citernes et deux unités chimiques, ainsi qu'un bateau d'intervention Ces moyens permirent de garder le feu sous contrôle tard dans la nuit. De façon assez remarquable, aucune perte humaine ne fut à déplorer.

L'incendie lui-même ne dura qu'une journée. Une femme témoin de l'incendie depuis le nord de la ville raconte qu'elle a assisté toute l'après-midi à l'avancée du brasier dans les « terres basses » et attendu en compagnie de sa mère, valises bouclées, un appel qui leur intimerait de fuir. Cet appel ne vint jamais. Les maisons du nord de Berkeley furent épargnées, ainsi que celles situées entre la 8e rue et la baie, dans la partie la plus ancienne de la ville, connue sous le nom d'« Ocean View ». Des réfugiés demeurèrent dans les jardins de ces maisons jusqu'à ce que l'incendie ne s'arrête. Quelques familles qui avaient trouvé refuge à Berkeley après le séisme à San Francisco en 1906 quittèrent par la suite la Californie après avoir subi ce deuxième désastre.



L'étendue de l'incendie de Berkeley en 1923

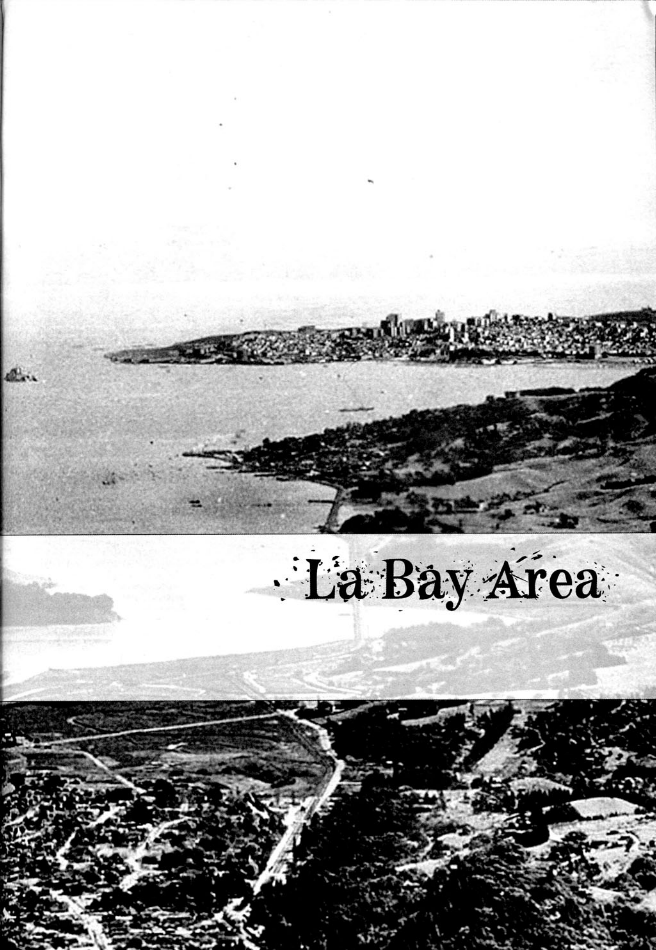
En 1991, un incendie encore plus grave se déclara dans les collines d'Oakland, environ deux kilomètres au sud de Berkeley, et détruisit environ 3000 habitations.

Les survivants des flammes

Juste après le séisme de 1906 et l'incendie qui s'ensuivit, un jeune immigrant polonais nommé Henry Samuelson décida de se consacrer au commerce des jouets et des jeux. Il vivait dans l'une de ces villes provisoires, faites essentiellement de tentes de toile, qui s'étaient multipliées après le séisme. Henry loua un cheval et une carriole, obtint un crédit de 75 dollars et commença à gagner péniblement sa vie en faisant du porte à porte. Comme son affaire prenait de l'importance, Henry ouvrit un magasin et vécut dans l'arrière-boutique. Grâce à de très bons produits et un niveau d'investissement personnel remarquable, le commerce devint florissant et s'étendit toujours plus. Il existe toujours dans la Bay Area, proposant à la vente des livres tels que celui que vous tenez entre vos mains. Le magasin est connu de nos jours sous le nom de *Game Gallery*.



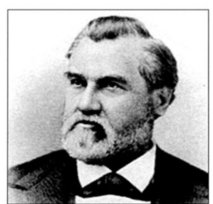


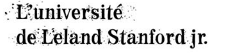

La Bay Area

La Bay Area

San Francisco n'est qu'une ville parmi d'autres dans la Bay Area. Voici un panorama des endroits les plus étranges et fascinants qui entourent la ville.

Les quelques 80 villes et villages de la baie furent fondés comme des entreprises commerciales. La personnalité de chacune se développa autour des industries qui avaient conduit à leur création. La baie a alternativement relié et éloigné les villes établies sur ses côtes. En effet, la fierté régionale s'opposait aux enjeux liés à la concurrence en matière de navigation, influençant grandement les relations civiques entre les communautés. Dans les années 1920, les villes de la baie avaient plus ou moins fait cause commune. Ce chapitre propose un court panorama des endroits les plus susceptibles d'intéresser le gardien.


Senateur Leland Stanford



L'université de Leland Stanford jr.

Cette université fut fondée par le baron du rail et sénateur Leland Stanford, comme un monument dédié à son fils unique qui mourut de la tuberculose à l'âge de 15 ans. L'université Stanford ouvrit ses portes en 1891 sur le site où se trouvait l'élevage de chevaux de courses de Stanford, célèbre dans le monde entier. Ce site était situé à Palo Alto, 50 kilomètres au sud de San Francisco. Malgré son jeune âge, l'université s'est rapidement élevée au rang d'université la plus prestigieuse des états de l'Ouest. En plus de son impressionnant complexe d'écoles, l'université s'occupe également du Laboratoire Marin Hopkins de la baie de Monterrey (l'un des environnements les plus riches du monde pour tout ce qui concerne la vie aquatique) et de l'hôpital de l'université Stanford à San Francisco. La philanthropique Carnegie Corporation de New York finance deux organismes de recherche sur le campus de Stanford: le Food Research Institute, dédié à l'étude de la répartition de la nourriture dans le monde, et le Laboratoire de taxonomie et de génétique expérimentales, l'un des premiers de cette sorte en Amérique, dont le but est la recherche en matière de procédés de sélection naturelle et de mutation.

Corps étudiant et collèges

Stanford est en constante expansion dans les années 1920. De même, la concurrence pour y être admis est de plus en plus féroce. En 1919, le nombre d'étudiants des deux sexes s'élevait à 2949, dont 458 obtinrent leur diplôme. En 1926, la population étudiante atteignit 4210 éléments, dont 1195 diplômés. Ces étudiants sont divisés en 27 départements répartis en 7 collèges, avec des cours et des matières principales en anatomie, mathématiques appliquées, bactériologie et pathologie expérimentales, histoire et littérature bibliques, sciences naturelles (biologie et botanique), chimie, littérature classique, économie, enseignement, ingénierie, anglais (art oratoire et journalisme), géologie, langues germaniques, hébreu, histoire, droit, sciences de l'information, mathématiques, médecine, sciences et tactiques militaires, forage et métallurgie,

Amorce de scénario

Des archéologues découvrent un véritable amas de crânes dans une tombe scellée sous la couche de terre où avait été découvert le fameux « Crâne de Stanford ». Une analyse aux rayons X conduit l'université à considérer la découverte comme un canular quand les analyses révèlent un réseau de fibres métalliques minuscules (des microcircuits ?) qui courent tout le long du crâne. Ces spécimens sont une preuve d'essais extraterrestres effectués sur l'intelligence humaine, mais la découverte archéologique du siècle, écartée par l'université, disparaît, volée par les Mi-Go, qui réalisent des expériences destinées à implanter des impulsions auto destructives sur les humains. Les Mi-Go et leurs esclaves humains, soumis à un lavage de cerveau, poursuivent leurs recherches dans un sanatorium privé spécialisé dans l'accueil des sourds et muets dans les faubourgs de Berkeley.



musique, philosophie, éducation physique (hommes/femmes, obligatoire dans les premiers niveaux), physiologie, sciences politiques, psychologie, santé publique / auxiliaires médicaux, langues romanes, langues slaves, sciences sociales et zoologie.

Le campus est situé sur une plaine verdoyante et herbue, sur laquelle est implanté le collège aux murs couverts de lierre et au charme collé monté, tranchant avec le voisinage rustique de la ferme de Stanford. L'atmosphère est calme, mis à part durant la première semaine de l'année, quand les étudiants en dernière année affrontent les nouveaux venus lors d'une bataille en règle, et en Novembre lors du match de football annuel contre les rivaux héréditaires de Stanford, l'université de Berkeley.

Le Président de l'université dans les années 1920 est le Docteur Raymond Lyman Wilbur, ancien médecin et doyen de la nouvelle école de médecine de l'université. Le Docteur Wilbur a supervisé l'ascension de l'établissement vers une position de siège universitaire renommé et il a augmenté ses exigences de façon à l'amener au niveau des universités les plus réputées des états de l'Est. Cela a coûté à Stanford l'essentiel de l'esprit de frontière qui l'imprégnait par le passé et lui conférait son charme unique, mais a aussi permis d'attirer

STANFORD UNIVERSITY AND VICINITY

S P STATION
COMMUNITY CENTER
FEDERAL TELEGRAPH
STATE
PALO ALTO HIGH SCHOOL
HIGHWAY
UNIVERSITY AVENUE
PALO ALTO HOSPITAL
STANFORD CONVALESCENT HOME
STADIUM
POLO FIELD
VARSITY BASE BALL FIELD
PALO ALTO HORSE SHOW GROUNDS
BASE BALL
FOOT BALL
BOARD OF ATHLETICS CORP YD
STANFORD MAUSOLEUM
FACULTY CLUB
TENNIS COURTS
TRACK OVAL
VARSITY TENNIS COURTS
R.O.T.C. STABLES
PUMPING STATION
CACTUS GARDEN
GYM
R.O.T.C. BARRACKS
POWER HOUSE
MEDICAL BUILDING
CHEMISTRY
ART GALLERY
LIBRARY
GOVERNOR'S AVENUE
U.S. DEPT. AGRICULTURE EXPERIMENTAL ORCHARD
CHANCELLOR'S RESIDENCE
U.C. EXPERIMENTAL STATION
CARNEGIE INSTITUTE LABORATORY
WOMEN'S TRACK
GYM
BOAT HOUSE
LAGUNITA
RESIDENCE OF UNIVERSITY PRESIDENT
BANDSTAND
HOOVER RESIDENCE
RYAN HIGH VOLTAGE LABORATORY
GOLF COURSE
LATHROP RESIDENCE
SEISMOLOGICAL STATION (1200 FEET)
0 500 1000 1500 2000 2500 3000
SCALE IN FEET

les professeurs les plus compétents du pays dans son campus, au moins comme invités intérimaires lors de conférences épisodiques.

Fouilles archéologiques

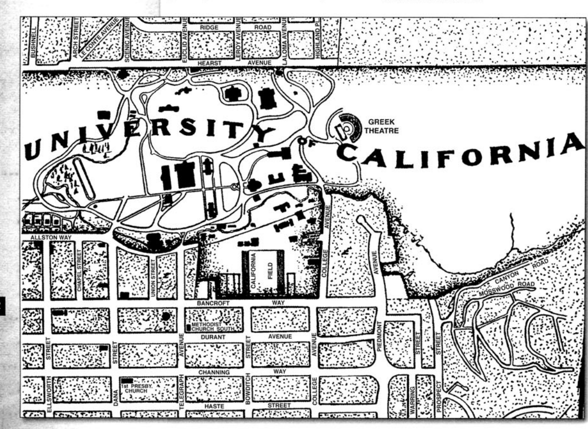
Les archéologues présents à Stanford découvrirent qu'ils pouvaient déterrer des trésors sans même quitter le campus. En 1893, l'archéologue Robert McFarland organisa des fouilles sur un tumulus de 100 mètres sur 130 où se trouvaient des vestiges d'un village préhistorique remontant à 3000 ans avant J.-C. Les fouilles sur ce site, auquel on donna alternativement le nom de Mayfield, Ponce ou Castro, ne furent pas achevées avant 1945, quand quelques 400 squelettes humains furent extraits d'un tombeau. L'âge du « Crâne de Stanford », découvert à proximité du site en 1922, fut estimé entre 2000 et 10000 ans. Des pointes de flèches et d'autres outils primitifs surgissent invariablement chaque fois que des fondations pour un nouveau bâtiment de l'université sont entreprises. Les trouvailles tournent autour du site voisin de San Francisquito Creek, où un village d'un âge encore plus avancé est découvert en 1936.

La bibliothèque militaire Hoover

Organisée par l'ancien élève et membre du conseil de l'université Herbert Hoover, la bibliothèque militaire réunit la collection la plus importante de documents ayant trait à la première guerre mondiale. Elle contient des archives militaires et politiques, des statistiques, et des rapports de première main. Parmi la vaste collection au classement très limité (hébergée dans le sous-sol de la bibliothèque principale jusqu'aux années 1940) se trouvent de nombreux documents scellés pour une période de cinquante ans en raison de leur nature confidentielle ou interdite.

L'université de Californie

À l'origine établissement privé de préparation aux études supérieures fondé à Oakland en 1860, le College of California devint une université d'état en 1868 et fut déplacé dans l'isolement relatif de Berkeley. L'université est dirigée par un président, qui à son tour rend des comptes à un comité directeur. À son maximum dans les années 1920, Berkeley accueille 11044 étudiants et 509 professeurs. Épargnée par les contraintes de la construction urbaine, l'université de Berkeley a grandi rapidement, ajoutant aux bâtiments existant son propre amphithéâtre grec, son centre médical, ainsi qu'un observatoire. De plus, l'université contrôle le Hastings College of the Law (une école de droit située au 198 Allistair Street) à San Francisco, et l'Observatoire de Lick sur le Mont Hamilton (voir page 78). La ville autour du campus concerne à plus de 20 % l'université, comprenant majoritairement des pensions, des fraternités et des résidences étudiantes.



La tour Sather, réalisée sur le modèle d'un campanile italien, est inaugurée en 1924 et mesure plus de 90 mètres. Elle est éclairée toute la nuit et possède une horloge sur chacune de ses faces. Les cloches de son carillon sonnent tous les dimanches à 18 h 00. Peu de temps après son inauguration, un étudiant désespéré sauta de son toit. L'escalier est à présent fermé, mais les étudiants ont appris à gravir la tour en passant par l'extérieur à l'aide de matériel d'escalade. La tour est appelée « Le Campanile » et est visible depuis l'autre côté de la baie.

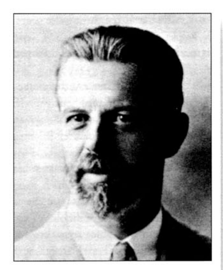
En raison du statut public de l'université, tous les premières et deuxièmes années ont l'obligation de s'enrôler dans le Corps des officiers de réserve (ROTC), qui leur inculque les rudiments des compétences militaires, les manœuvres et l'usage des armes. Pendant quelques années après la première guerre mondiale, le Corps des officiers de réserve continue d'enseigner aux étudiants le maniement des armes automatiques et de l'artillerie lourde (des compétences utiles pour des investigateurs peu diplômés).

L'université s'est étendue lors des dernières années pour établir un système de campus dans tout l'état de Californie. La première nouvelle université ouvrit ses portes à Los Angeles en 1919. L'hôpital de l'université situé à San Francisco (voir page 38) devint un peu plus tard le cœur de l'université de Californie sur le campus de San Francisco.

L'anecdote qui suit prouve que toutes les légendes et les traditions ne sont pas sinistres. Peu de temps avant la Grande Guerre, le Président de l'université de Californie, Benjamin Ide Wheeler, possédait un chien nommé Pedro. Pedro disparut juste avant les examens de fin d'année. Le Président Wheeler fit paraître une annonce qui promettait que si Pedro était retrouvé, la session d'examens de fin d'année seraient ajournés. Jusqu'à ce jour, les étudiants qui ne se sentent pas suffisamment prêts et /ou les membres de fraternités qui se sont préparés en ingurgitant une quantité de bière un peu trop importante arpentent la nuit avec des lampes torches en appelant « Pedro, Pedro ! ». Un groupe d'investigateurs qui aurait rendez-vous avec un mystérieux professeur, spécialiste en coutumes anciennes et terrifiantes, pourrait trouver étrange de trouver dans le campus baigné de brume une foule de gens à la recherche de quelqu'un tout en refusant de révéler de qui il s'agit. Il est parfois bon de stimuler la paranoïa des investigateurs.

Le musée d'anthropologie de Phoebe Apperson Hearst

Nommé ainsi en hommage à la mère philanthrope de William Randolph Hearst, le musée de l'université renferme une collection importante d'artefacts issus des cultures indiennes de Californie. On y trouve des outils et des objets divers ainsi que des transcriptions de légendes et de pratiques culturelles sans égales dans tout l'état.



Alfred Louis Kroeber

(né en 1876)

Kroeber est un professeur d'anthropologie élevé au rang de célébrité pour son expertise dans le domaine des Indiens du Sud-Ouest et d'Amérique du Sud. Il entreprend de fréquentes expéditions sur tout le continent américain et accueille des visiteurs indiens dont il a gagné la confiance et qui ajoutent aux annales concernant les coutumes indiennes compilées par Kroeber. Le professeur Kroeber a conduit les études sur Ishi, le dernier « Sauvage indien », qu'il considérait comme un ami proche. Sa collection privée d'antiquités primitives indiennes est équivalente à celle d'un musée de belle taille. Il est capable de répondre à n'importe quelle question ou presque sur les aborigènes américains mais n'a jamais été confronté à une relique du mythe de Cthulhu et par conséquent ne pourra se résoudre à accepter son existence. Des investigateurs à l'œil aguerri et qui posséderaient une connaissance de Cthulhu ou d'Ithaqua pourraient déceler des éléments discrets mais incontestables renvoyant à ces Grands Anciens sur certaines pièces de sa collection.

Un gardien qui souhaite utiliser pour ses scénarios une époque antérieure aux années 1920 ou qui désire introduire un personnage ressemblant à Ishi au lieu d'Ishi lui-même pourra trouver des idées intéressantes dans les faits historiques. Ishi n'est d'ailleurs pas un vrai nom, mais est le mot désignant un homme en langage Yahi.
Ishi était considéré comme une curiosité et était employé comme gardien au musée anthropologique rattaché à l'université de Californie à San Francisco, au sein du centre médical. Là, il consacrait beaucoup de temps à discuter avec les enfants, qu'il aimait beaucoup et avec lesquels il se sentait plus à l'aise qu'avec une population adulte. Ses réactions seront toujours plus amicales si un investigateur vient le trouver en étant accompagné d'un enfant. Durant l'été qui précéda sa mort, Ishi fut enregistré sur des cylindres de cire dans sa langue d'origine. Des dizaines d'heures d'enregistrement furent réalisées à


Ishi en 1914

partir de ses légendes, de ses conseils de cuisine et techniques d'artisanat, de ses histoires sur les particularités géographiques des terres de sa tribu, etc. Ces enregistrements existent toujours dans les années 1920. La seule cérémonie tribale (des rituels sacrés de sa tribu) qu'il consentit à apprendre aux anthropologues fut le rituel funéraire. Peut-être espérait-il que ses nouveaux « amis » auraient la décence de l'enterrer d'une façon appropriée. Malheureusement, il en fut tout autrement. Après autopsie, sa dépouille fut exposée au public dans le musée pendant dix ans après sa mort. Des accroches de scénarios pourraient laisser entendre que sa tribu possédait les seules informations disponibles sur la visite de créatures venues d'autres mondes (ces informations pourront être glanées par le biais des enregistrements). La tribu était la gardienne d'un portail qui s'ouvrit après la mort d'Ishi, quand celui-ci n'était plus là pour pratiquer les chants cérémoniaux (qu'il pourra avoir transmis sous forme de jeu à l'un des enfants qu'il apprécie. Un esprit pourra également prendre possession de son corps pour pratiquer un rite obscur.

La bibliothèque Bancroft

Même si elle ne constitue qu'une petite partie de la vaste collection de la bibliothèque de l'université, la bibliothèque Bancroft, dissimulée dans les recoins des quatre étages de greniers que compte ce bâtiment, est ce qui se fait de plus complet dans le domaine des recherches historiques sur l'ouest des États-Unis, l'Alaska, le Mexique, l'Amérique centrale et l'Amérique du Sud. Hubert Howe Bancroft créa une « usine historique » sur Market Street pour réunir tout cela, employant vingt scribes pour copier les manuscrits bruts et les réunir en une encyclopédie en 39 volumes. Bancroft réunit également des dizaines de milliers d'ouvrages uniques et les documents personnels des premiers pionniers de San Francisco. La collection fut transportée à Berkeley après l'incendie de 1906 et n'est devenue accessible qu'aux seuls chercheurs ces dernières années. Parmi les trésors non catalogués découverts dans la cache de Bancroft se trouvait une momie d'un Indien aleutian.

La collection de livres rares fut réunie par le biais de dons privés. Elle comprend des rouleaux de papyrus égyptiens séculaires, des manuscrits médiévaux enluminés et des exemplaires originaux d'écrits d'auteurs illustres, de philosophes et de scientifiques. Les visiteurs de la bibliothèque doivent au préalable s'inscrire auprès du bibliothécaire référent avant d'avoir accès à des objets de la collection.

La police de Berkeley

Le chef de la police de Berkeley était un sacré personnage. Avant d'être nommé à ce poste, Gus Vollmer avait été un pompier et avait mené des croisades pour la sécurité ferroviaire. Ce professeur à temps partiel de l'université de Berkeley avait des idées radicales pour son époque. Il était convaincu que tous les policiers devaient obtenir des diplômes supérieurs et suivre un cursus universitaire avant d'entrer dans la police. Dans les années 1930, la police de Berkeley était connue sous le nom des « flics du College », non pas en raison de la présence proche de l'université mais bien pour les diplômes obtenus par ses membres. Vollmer est également l'instigateur d'un département de Criminologie à l'université de Berkeley. Il était opposé à la prohibition et à la peine de mort, mais restait convaincu que la loi devait être respectée telle qu'elle avait été établie. Dans les années 1920, Berkeley est l'une des exceptions dans la Bay Area, où les forces de police sont bien souvent laxistes et corrompues.

Néanmoins, le chef Vollmer était critiqué pour sa clémence envers les fauteurs de trouble, les vagabonds et les ivrognes. Il aida à mettre en place des programmes d'assistance pour les jeunes désœuvrés, et entraîna dans son sillage certains de ses collègues de l'université et des officiers du département de Police. Il pourrait bien être le seul officier de police à prêter une oreille attentive aux folles histoires d'un investigateur.

De 1919 à 1923, Berkeley accueillit un agent noir, Walter Gordon, qui patrouillait de nuit tout en suivant des cours de droit. Après qu'il eût obtenu son diplôme, Gordon embrassa une carrière d'entraîneur d'athlétisme à Berkeley tout en dirigeant un cabinet d'avocat prospère. Quand le chef Vollmer recruta Gordon, il l'annonça à ses équipes, avant d'ajouter : « Si quelqu'un ici a quelque chose à redire, il peut déposer son badge sur la table et quitter la pièce ». À partir de ce jour, la ségrégation cessa dans la police de Berkeley.

Pacific School of Religion

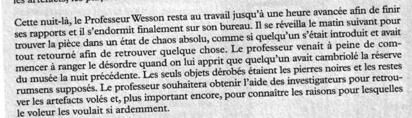
Sur LeConte et Scenic Avenues à Berkeley. Ouvert du Lundi au Vendredi de 10 h 00 à 16 h 00.

Perchée sur les collines de Berkeley, la Pacific School of Religion (école religieuse du Pacifique) est une académie pluri-confessionnelle qui accueille des étudiants désireux de s'engager sur la voie de la prêtrise. L'école ressemble à un presbytère gothique et est dotée d'une petite chapelle. À l'intérieur, la chapelle de la Grande Commission, l'institut palestinien, les écoles et la bibliothèque occupent le rez-de-chaussée, tandis que les salles de classe se trouvent au premier étage. La bibliothèque comprend une collection de référence complète sur les archives géographiques, l'archéologie et la théologie.

L'institut palestinien ouvrit ses portes en 1926 comme centre d'archéologie biblique dans le cadre des fouilles de la ville datant de l'âge de fer de Tell en-Nasbeh, située dix kilomètres au nord de Jérusalem. Pendant les cinq années qui suivirent, le Docteur William Frederic Bade excava sur le site un filon généreux d'artefacts anciens qui furent étudiés à l'institut et au Musée Rockfeller de Jérusalem. Ces fouilles permirent de mettre la main sur des

Amorce de scénario

Les investigateurs sont contactés par le Professeur Emeric Wesson de l'équipe du musée d'Apperson. Wesson a entrepris les fouilles d'un empilement de coquillages miwok au niveau des falaises situées au nord de la baie, près de Land's End. Il y a deux jours, le professeur découvrit des restes humains, consistant en des os calcinés enveloppés dans ce qui se révéla être une peau d'ours brûlée. Il ne put que difficilement refréner son excitation à propos de cette découverte, qu'il considérait comme la preuve irréfutable de l'existence légendaire des Chamans du Grizzli de la tribu des Rumsen. Les anthropologues trouvèrent également sur place un médaillon en obsidienne gravé de motifs en spirale. Quand Wesson se saisit de l'artefact, il se sentit pris de vestiges et tomba en pâmoison. Il mit cette faiblesse passagère sur le compte de la charge émotionnelle liée à cette découverte unique en son genre. Il retourna à l'université, consigna les artefacts, les plaça dans la réserve du musée, avant de retourner à son bureau.

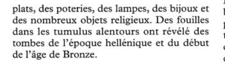


Cache-esprit rumsen

Cette nuit-là, le Professeur Wesson resta au travail jusqu'à une heure avancée afin de finir ses rapports et il s'endormit finalement sur son bureau. Il se réveilla le matin suivant pour trouver la pièce dans un état de chaos absolu, comme si quelqu'un s'était introduit et avait tout retourné afin de retrouver quelque chose. Le professeur venait à peine de commencer à ranger le désordre quand on lui apprit que quelqu'un avait cambriolé la réserve du musée la nuit précédente. Les seuls objets dérobés étaient les pierres noires et les restes rumsens supposés. Le professeur souhaitera obtenir l'aide des investigateurs pour retrouver les artefacts volés et, plus important encore, pour connaître les raisons pour lesquelles le voleur les voulait si ardemment.

En réalité, le professeur ne raconte pas toute l'histoire, car il ne peut accepter ce qui lui arrive. La pierre noire est en fait un cache-esprit Rumsen, un réceptacle qui permet de transférer l'âme d'un chaman rumsen dans la prochaine personne qui touche la pierre. Wesson est possédé par l'esprit du chaman dès qu'il s'endort et c'est lui qui vola l'artefact. Les investigateurs devront écarter les fausses pistes que Wesson sèmera en travers de leur chemin, et découvrir la vérité avant que le professeur possédé n'explore un autre tumulus rempli de caches-esprits et qu'il ne les distribue au musée.

plats, des poteries, des lampes, des bijoux et des nombreux objets religieux. Des fouilles dans les tumulus alentours ont révélé des tombes de l'époque hellénique et du début de l'âge de Bronze.



La station de recherche de la NWI

Ce bâtiment isolé est situé sur les collines d'Oakland et fut construit entièrement en béton et en acier. L'architecture est moderne, et la bâtisse élevée d'un niveau est assez agréable à regarder. La NWI est bien connue en Californie (voir page 21), en particulier comme fer de lance dans de nombreuses technologies émergentes comme l'hydroponie, les autogires, l'astronomie, l'extraction pétrolière, le traitement du pétrole ainsi que la préservation et la datation d'artefacts, des concepts assez méconnus dans les années 1920. La plupart des recherches effectuées par la NWI ont déjà des applications pratiques. Par exemple, le complexe entier est gardé par une surveillance électrique qui élimine le besoin en surveillance humaine. Ce système nécessite que les visiteurs portent un badge en permanence. Ils sont comptés et surveillés avec soin jusqu'à ce qu'ils aient quitté le bâtiment.

En raison de l'importante publicité dont le bâtiment a fait l'objet, nombreuses sont les personnes qui désirent visiter les lieux. Les visiteurs pourront avoir à endurer plusieurs heures d'attente avant d'être admis à l'intérieur. Pour court-circuiter les mécontentements éventuels, la NWI a érigé un pavillon en plein air à quelques centaines de mètres du Centre, où les visiteurs peuvent s'asseoir confortablement et siroter des rafraîchissements servis par des étudiants de Berkeley que la NWI a engagés comme accompagnateurs pour les visites.

Les visites se déroulent toutes les heures de 9 h 00 à 17 h 00, du lundi au samedi, et durent cinquante minutes. Chaque visite commence sur l'allée de graviers qui conduit à la porte d'entrée située sur la gauche. Les guides de Berkeley conduisent alors les visiteurs dans un hall en forme de U en proposant des explications sur les éléments de la visite et en répondant aux questions posées. Les visiteurs peuvent se plier au rythme du guide ou rester en arrière pendant que s'ouvrent à eux les « merveilles de l'Âge scientifique ». Ils peuvent également visiter un vrai laboratoire de recherche dirigé par des scientifiques et des ingénieurs de la NWI et s'intéresser à différents modèles réduits et à des expositions qui détaillent les multiples facettes de cette organisation internationale. Les expositions sont changées et mises à jour tous les trois à six mois.

Docteur Hans Dieter

L'homme autrefois connu sous le nom de Docteur Dieter Heinmann est un scientifique extrêmement brillant mais également complètement fou. Il fut emprisonné en Allemagne pour de nombreux meurtres, mais parvint à s'échapper avec l'aide du baron Hauptmann de la confrérie de la Bête. Il se réfugia aux États-Unis où, sous un nom d'emprunt, il fut amené à travailler pour la NWI en tant que responsable du département de recherche d'Oakland. Il est conscient des plans de la confrérie et y adhère totalement. Il a récemment développé une arme destinée à être utilisée sur les bateaux qui lèvent l'ancre à partir des quais que possède la NWI et a contribué à de nombreux projets échafaudés par la confrérie, certains légaux, d'autres pas.

Dieter est un homme d'environ 65 ans, de petite taille. Il a les cheveux blancs et il est très souvent vêtu d'une blouse de laboratoire. C'est un homme extrêmement paranoïaque, et il ne quitte quasiment jamais la station de recherche de peur d'être reconnu. L'ouverture du centre au public l'a mis en rage, et il s'en est plaint à Chandler à de nombreuses reprises. Il déteste Curtis Webb, trouvant que ce dernier n'est qu'un imbécile importun. Dieter prévoit de laisser Webb découvrir « fortuitement » quelques vérités sur la NWI, fournissant par là même une excuse pour s'en débarrasser. Dieter pourra alors retourner à ses recherches en paix.

Dr Hans Dieter

Savant fou génial, 65 ans

Caractéristiques

APP	06	Prestance	30 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	07	Corpulence	35 %
ÉDU	28	Connaissance	99 %
INT	22	Intuition	99 %
POU	06	Volonté	30 %

Valeurs dérivées

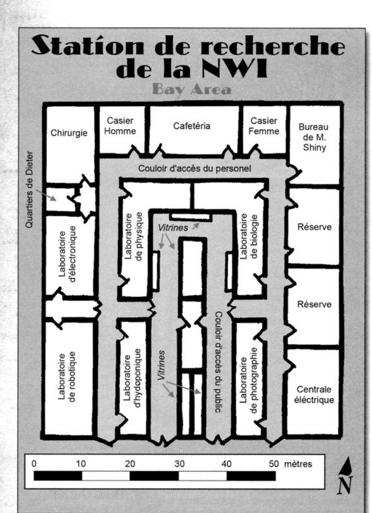
Impact	-2
Points de Vie	07
Santé Mentale	00

Compétences

Sciences humaines :	
- Anthropologie 25 %	
- Archéologie	20 %
- Histoire	20 %
Sciences de la terre :	
- Géologie	85 %
Sciences formelles :	
- Astronomie	35 %
- Chimie	90 %
Mythe de Cthulhu	15 %
Métier : Électricité	95 %
Médecine	85 %
Bibliothèque	95 %
Métier : Mécanique	95 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	90 %
- Pharmacologie	85 %

Langues

Anglais	60 %
Allemand	95 %



Derrière cette façade populaire, la NWI s'occupe de quelques projets secrets. La plupart sont destinés à aider la mise en place des plans sinistres échafaudés par la NWI, la Fraternité de la bête et Lang-Fu, qui dirige le Culte profond à San Francisco (voir page 97). Ces projets impliquent une utilisation de la robotique, de l'électronique, et du clonage, même si dans la plupart des cas, aucune expérience potentiellement suspecte n'est mise en œuvre dans les secteurs restreints de la station. Le Docteur Hans Dieter, responsable de la Station de recherche est le seul à connaître les vrais buts de la NWI, et des preuves de l'appartenance de la NWI à une conspiration funeste de bien plus grande envergure ne pourront être trouvées que dans son bureau. Reportez-vous à la Campagne *Day of the Beast*, publiée par Chaosium pour obtenir de plus amples renseignements sur leurs plans.

Albert Shiny

Ses jambes étaient encore plus bouffies et son ventre protubérant encore plus flasque... Il portait une blouse de docteur ample. Ses chaussures étaient larges, noires et renforcées par un matériel orthopédique complexe... Il imprima une dernière secousse à son corps et la rangée de boutons céda pour révéler une matière gélatineuse violacée qui se mit à couler le long de son torse.

Michael Shea, « *Fat face* »

Albert Shiny est un seigneur shoggoth, un shogoth inhabituellement intelligent et résolu, capable de contrôler la forme de son corps de façon à passer pour un humain. Contrôler son corps de cette façon lui demande une concentration mentale constante et une utilisation de POU.

M. Shiny s'est lié avec des forces infiniment plus importantes que lui pour l'aider à préparer, avec sa petite touche personnelle, le retour de la domination des Grands Anciens. Il s'évertue particulièrement à créer des conditions favorables à une augmentation de la population humaine. À cette fin, il a essayé de créer des empires, s'est efforcé de favoriser le commerce international, de mettre au point des vaccins, d'encourager des organisations religieuses et des groupes missionnaires, de promouvoir des méthodes scientifiques, d'améliorer des techniques agricoles, d'obtenir une meilleure santé publique, de créer des journaux, d'acquérir du capital, d'entreprendre des recherches sur les hormones de croissance, etc. En résumé, M. Shiny s'intéresse à tout ce qui paraît susceptible d'éloigner l'humanité d'un tribalisme statique et ainsi d'améliorer la quantité et l'état de la biomasse humaine existante. La civilisation n'est pas de son fait, mais il a obtenu la majorité de ses succès avec son développement.

M. Shiny attira pour la première fois l'attention du Baron Haupmann de la Confrérie de la bête durant les croisades du 12e siècle, quand il croisa le fer avec le premier nommé. À présent, au vingtième siècle, ils se sont réconciliés autour de buts communs. Haupmann a assuré à M. Shiny une place au sein de la station de recherche de la NWI. Ici, à San Francisco, M. Shiny s'est vu offrir la chance d'entreprendre des recherches indépendantes sur le clonage et de conduire d'autres expérimentations biologiques. Il s'est vu apporter de l'aide dans sa quête de croissance de la population humaine, tout en permettant à la NWI de profiter de nouvelles technologies dont il a le secret.

Jusqu'à ce jour, les recherches de M. Shiny ont été menées de façon indépendante par rapport au reste des recherches supervisées par le Docteur Dieter. M. Shiny n'y prête pas particulièrement attention, mais le Docteur Dieter vit très mal le fait que quelqu'un dans le bâtiment ne lui rende pas de comptes. Si Dieter avait la moindre conscience de la vraie nature de M. Shiny... celui-ci devrait sans doute se résoudre à l'absorber pour le faire taire définitivement.

Le temps lui a appris d'acquérir la plupart des informations dont il a besoin. Il ne possède pas une intelligence supérieure, et n'est pas des plus créatifs non plus. Il ne jouit pas, en outre, d'une bonne mémoire (comme le faible niveau de ses compétences de langues le suggèrent). Des milliers d'années lui sont nécessaires pour apprendre un sortilège. Même s'il est bien plus patient que la plupart des shoggoths, cela ne veut pas dire

grand-chose en réalité. Il existe toujours des personnes qui doivent être dévorées rapidement. Comme bien des entités puissantes, Shiny savoure ses périodes d'emportement, qui gardent intact son enthousiasme.

Aussi longtemps qu'il peut rester calme et en contrôle de ses pensées, M. Shiny peut rester sous forme humaine. S'il est mis en colère ou distrait de quelque façon que ce soit, il perd le contrôle de son corps et rapidement se met à fondre pour muter vers sa forme naturelle de shoggoth. De plus, si sa forme humaine est réduite à zéro points de vie, il reprend automatiquement sa forme originelle.

Quand il est sous forme humaine, M. Shiny attaque soit par une saisie puissante qu'il utilise pour écraser son adversaire, soit en frappant avec son poing puissant et massif. Si la vraie nature de M. Shiny est démasquée, Il s'occupera rapidement des témoins et prendra prestement la fuite. Normalement, M. Shiny fera tout son possible pour garder son identité secrète. Quand ses appétits monstrueux le forcent à trouver une victime, il suinte jusqu'à un bâtiment abandonné ou une cave sombre, où il peut se nourrir en paix.

Des investigateurs peuvent rencontrer M. Shiny s'ils parviennent à arracher une visite individualisée du NWI, car il sera dans ce cas leur guide. Si les investigateurs posent les mauvaises questions, M. Shiny pourra décider de terminer sa visite par un très gros casse-croûte. Lang-Fu peut également utiliser Shiny comme un assassin si des investigateurs turbulents se révèlent trop durs à éliminer par d'autres moyens.

M. Shiny apparaît dans la campagne moderne *At Your Door,* publiée chez Chaosium, et devrait par conséquent survivre dans les campagnes des années 1920.

Le Manoir Carnby

C'était une grande maison, haute de deux étages, tapie dans l'ombre de chênes centenaires, à la face assombrie par un manteau de lierre. Elle était plantée là, entourée de haies de troènes délaissées et de massifs d'arbustes depuis longtemps retournés à l'état sauvage. Elle était séparée des maisons voisines d'un côté par un terrain envahi par les mauvaises herbes, de l'autre par un enchevêtrement d'arbres et de plantes grimpantes qui entouraient les ruines calcinées d'une ancienne demeure. Même en faisant abstraction de son aspect depuis longtemps négligé, l'endroit avait un quelque chose de morne et de lugubre, impression qui reposait sur les contours de l'édifice rendus vagues par le lierre, sur les fenêtres qui semblaient vouloir se dérober à la vue et sur les formes mêmes des chênes aux troncs torturés et des étranges ramifications des buissons.

Clark Ashton Smith, « *Le Retour du Sorcier* »

Cette vieille maison est située à l'extrémité d'une route escarpée des faubourgs d'Oakland. L'intérieur du bâtiment est largement dévolu à une bibliothèque bien remplie, qui contient de nombreux livres de démonologie, de médiévisme, de satanisme et de magie noire, tandis que d'étranges peintures et lithographies habillent les murs. Il existe également une chambre dont l'apparence n'est pas très éloignée de l'idée que l'on se fait généralement de la chambre d'un sorcier. Des tables d'astrologie, des crânes, des alambics et des cristaux côtoient un squelette de singe ainsi qu'un squelette humain. Suspendu au plafond se trouve un crocodile empaillé qui semble veiller sur les lieux.

Deux frères jumeaux, John et Helman Carnby, vivent dans cette maison sombre et froide. Tous deux sont des spécialistes de l'occulte et de la démonologie, et ils sont versés dans la connaissance du mythe de Cthulhu. En effet, ils ont, à de nombreuses reprises, eu l'occasion de consulter le Necronomicon ainsi que d'autres ouvrages au contenu blasphématoire issus de la collection Zebulon Pharr mais aussi d'autres endroits.

Il y a quelques années de cela, ils parvinrent à faire l'acquisition d'un exemplaire du Kitab Al-Azif, qu'ils achetèrent à un marchand d'antiquités dans les rues poussiéreuses du Caire lors d'un de leurs rares voyages hors du Nouveau Monde. Bien que leur maitrise de l'arabe soit très imparfaite les deux frères parvinrent à décrypter des passages du livre impie, et purent bientôt percevoir les royaumes situés dans d'autres dimensions et y contempler les bêtes horribles et fabuleuses qui y vivaient. Mais comme la plupart des érudits s'intéressant au Mythe, ils se hasardèrent trop loin et leurs études trop poussées firent s'effondrer leur santé mentale à jamais tandis que la folie surpassait le rationalisme. John réussit en quelque sorte à se libérer, même si cela le contraignit à assassiner son frère avant qu'ils n'invoquent ensemble une créature qu'ils ne pourraient contrôler. Malgré sa sanglante besogne, John espérait que cela tirerait un trait définitif sur cette histoire, mais il semblerait que le cauchemar vient à peine de commencer.

Ce que ni John ni Helman n'ont réalisé est que leurs recherches et leurs expériences magiques leur ont conféré une vie après la mort. Ainsi, même après sa mort, Helman continua à mener une vie de zombie. Pour contrer cela, John démembra son frère, mais cela se révéla insuffisant pour briser la vie surnaturelle d'Helman. John tenta ensuite d'enterrer les parties du corps dans des trous différents disséminés tout autour de la propriété, mais les morceaux finirent par se rejoindre et à revenir vers lui. Il essaya de les enfermer dans des placards, mais ils parvenaient toujours à s'en échapper pour le traquer. John se rendit bientôt compte que le corps démembré d'Helman cherchait à se venger, à le tuer à n'importe quel prix.

John Carnby est persuadé qu'il existe une solution, un moyen par lequel il peut vaincre son frère et le détruire à jamais. Il pense que la solution se trouve dans le Kitab Al-Azif, mais qu'il n'y aurait accès que si sa connaissance de la langue arabe était suffisante pour lui permettre de lire ce texte archaïque. Pour résoudre ce problème, John s'est résolu à embaucher un secrétaire qui traduit l'arabe, et qui vit avec lui dans l'étrange demeure. Là, jusqu'à une

M. Albert Shiny

Entité unique
(Seigneur Shoggoth, Indépendant supérieur)

Forme Shoggoth / Forme Humaine

APP	na/09	Prestance	na/45 %
CON	26/14	Endurance	99/70 %
DEX	17/17	Agilité	85 %
FOR	24/18	Puissance	99/90 %
TAI	18/18	Corpulence	90 %
ÉDU	na/20	Connaissance	na/99 %
INT	13/13	Intuition	65 %
POU	18/18	Volonté	90 %

Valeurs dérivées

Impact	+6 *(+4 sous forme humaine)*
Points de Vie	22/16
Santé Mentale	na/00

Compétences

Sciences humaines :	
- Archéologie	10 %
Histoire	35 %
Sciences de la vie :	
- Biologie	65 %
Sciences formelles :	
- Physique	20 %
- Chimie	25 %
Négociation	15 %
Choisir une victime goûtue	90 %
Mythe de Cthulhu	12 %
Athlétisme	75 %
Crédit (en tant qu'humain)	65 %
Se cacher	90 %
Métier :	
- Électricité	10 %
- Électronique	10 %
Droit	10 %
Bibliothèque	35 %
Écouter	75 %
Persuasion	30 %
Médecine	85 %
Psychologie	15 %
Discrétion	70 %
Pister	75 %

Et d'autres, à l'appréciation du gardien…

Langues

Anglais	60 %
Arabe	20 %
Égyptien démotique	10 %
Nath	65 %
Espagnol	30 %
Sumérien	05 %

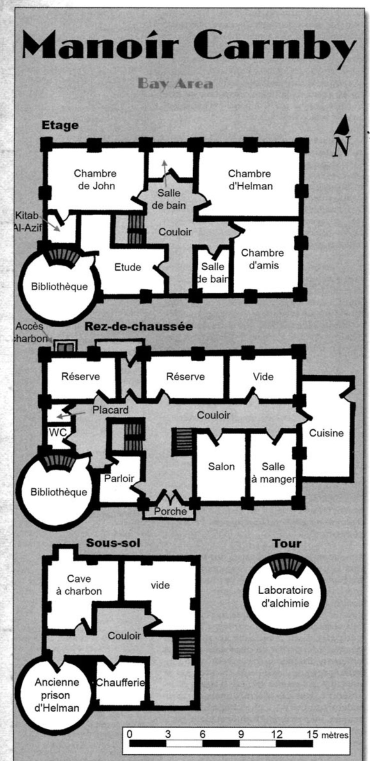
Combat

- Ecraser 100 %
  dégâts 2D6
- Poing Massif 95 %
  dégâts 2D3 + Impact
- Saisie 90 %
  la victime est aspirée vers le corps de M. Shiny et perd 1D6 Points de vie par round jusqu'à ce qu'elle ait été complètement digérée (cette attaque ne peut être utilisée que sous la forme shoggoth).

Armure
aucune, mais le feu et l'électricité n'infligent que la moitié des dommages normaux. Les armes physiques, comme les armes à feu par exemple, n'infligent qu'un point de dégât, qu'elles empalent ou non. M. Shiny régénère deux points de vie par round.

Sortilèges
Domination, et tout autre sortilège que le gardien juge approprié, tout en gardant à l'esprit l'intelligence limitée de M. Shiny et son rythme d'apprentissage extrêmement lent.

Perte de SAN : M. Shiny ne provoque aucune perte de SAN quand il est sous forme humaine. Perte de 3/1D20 points de SAN quand M. Shiny est sous sa forme de shoggoth. Une perte additionnelle de 1/1D3 points de SAN peut être envisagée si on assiste à sa transformation.



heure avancée de la nuit, il cherche la formule qui lui permettra de détruire son frère.

Des investigateurs sont exactement le type de personnes que John Carnby désirera embaucher à ces fins, et si l'argent n'est pas suffisant, il les tentera en faisant miroiter une lettre de recommandation qui leur permettrait d'accéder à la Collection Zebulon Pharr. Les passages qu'il souhaite voir traduits concernent toujours la mort, les sels essentiels et la résurrection. Si un investigateur s'inquiète des bruits étranges que l'on entend jour et nuit dans la maison, il explique qu'il s'agit de rats. Vraiment pas de quoi s'inquiéter…

L'observatoire Lick

Perché sur les pentes du mont Hamilton, dans la chaîne de Diablo située à l'est de San José, le grand télescope de l'observatoire de Lick était le plus « puissant du monde » au moment de sa construction en 1889. L'implantation de l'observatoire était à l'origine prévue sur Market Street et la 4e, mais les montagnes isolées du sud de la baie furent choisies pour la pureté de la voûte céleste la nuit. James Lick, un multimillionnaire avare se mua en philanthrope sur son lit de mort, et légua 1 250 000 dollars pour l'édification de cet observatoire, comme un cadeau fait à l'humanité entière. Respectant là les dernières volontés de Lick, les ingénieurs de l'observatoire inhumèrent sa dépouille sous la dalle du grand télescope. Les membres du conseil de l'université de Californie financent et contrôlent l'utilisation du télescope.

Le grand télescope fait 18 mètres de long et est doté d'une lentille de 90 centimètres qui permet de prendre des photographies claires des galaxies voisines de la notre. Le sol du dôme peut être soulevé de 5 mètres pour permettre à un astronome de rester debout quand il pointe le télescope vers l'horizon. Une lunette de 30 cm est installée dans un dôme plus petit, et une lentille réflective Crossley d'1 m 50 est utilisée pour les analyses spectroscopiques. Le personnel de l'observatoire a découvert trois nouvelles lunes de Jupiter, a prouvé l'absence de vapeur d'eau sur Mars et a pris les mesures spectroscopiques les plus fines jamais réalisées d'une éclipse solaire. Dans les années 1920, le personnel de Lick sillonne le monde pour visiter les sites de chaque éclipse solaire totale. Ils observent la déflexion de la lumière gravitationnelle afin de prouver le bien fondé de la théorie de la relativité d'Einstein. Le personnel de Lick habite dans un bâtiment en brique de trois étages ou dans des pavillons indépendants accrochés aux pentes abruptes de la montagne environnante. Le bâtiment principal comprend également un cellier et des pièces destinées aux membres du personnel et à d'éventuels invités (l'observatoire est parfois isolé par la neige).

Angel Island

(L'Ellis Island du Pacifique)

C'est un îlot montagneux planté dans la baie juste au large de la péninsule de Tiburon. Angel Island était un site appartenant à l'armée de l'Union, qui y avait installé le Fort McDowell pendant la guerre civile. Ses canons ne furent jamais utilisés. Le Fort possédait trois garnisons réparties sur le périmètre de

Le Kitab Al-Azif de John Carnby

Kitab Al-Azif. Écrit à l'origine en 730 après JC, cet exemplaire se présente sous forme de codex. Le livre est abondamment illustré, et comprend des cartes stellaires qui indiquent les positions des corps célestes comme Yuggoth, Xoth et Sharnoth. Le Kitab Al Azif est connu pour être l'ouvrage le plus complet du Mythe et des sujets qui s'y rapportent. Cette version particulière est en outre porteuse d'une malédiction qui transforme en zombie après leur mort ceux qui passent trop de temps à le lire.

Complexité : Complexe (70%)
Durée : Mois
Mythe : 3
SAN : 3
Sortilèges : Appeler/Congédier Azatoth, Appeler/Congédier Cthugha, Appeler/Congédier Hastur, Appeler/Congédier Nygotha, Appeler/Congédier Shub-Niggurath, Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Contacter une Goule, Contacter un Habitant des Sables, Contacter une Divinité / Nyarlathotep, Domination, Terrible Malédiction d'Azathoth, Poussière de Suleiman, Signe des Anciens, Pourde d'Ibn-Ghazi, Resurrection, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Byakee, Invoquer/Contrôler un Vampire du feu, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux, Atrophie d'un Membre, et d'autres en fonction des besoins du gardien

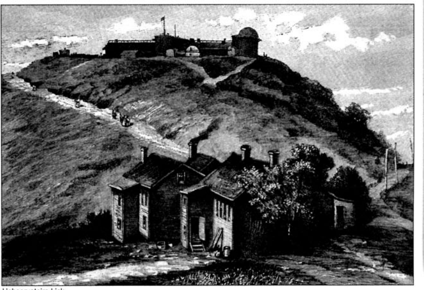
Il s'agit d'un ouvrage extrêmement puissant, et si son existence était connue, tous les agents du Mythe et des cultes de San Francisco (et même de plus loin) tâcheraient de mettre la main sur le livre, avant d'éliminer tous ceux qui connaissent son existence.

l'île avant que ses soldats ne soient rapatriés à la garnison de l'Est. Le fort McDowell (à l'Est) et Camp Reynolds (à l'Ouest), sont toujours utilisés, tout comme une carrière de pierre située au Nord-Est. Les casernes de l'armée à Camp Reynolds sont toujours occupées, tout comme « Camp Pneumonie », le poste isolé situé sur Point Blunt. Le reste de l'île est une étendue sauvage d'environ deux kilomètres carrés, aux pentes boisées sur lesquelles serpentent des pistes de cerfs tout autour du sommet de l'île. La flore change du tout au tout d'un ravin à un autre, car des plantes venues du monde entier sont arrivées ici, transportées par les bateaux étrangers. Angel Island servit de point de ravitaillement pour les troupes durant la guerre hispano-américaine et la première guerre mondiale. Son terrain accidenté est parsemé de ruines de postes d'artillerie et de casernes, couverts de lierre et de plantes grimpantes exotiques. Des personnes superstitieuses ont soi-disant aperçu des fantômes rôder dans les bois lors des nuits brumeuses qui suivirent la guerre civile mais personne n'a jamais creusé le sujet plus en avant.

Les premiers frères franciscains qui prirent en main la destinée des Indiens découvrirent que leurs ouailles étaient très attachées à des croyances païennes centrées sur Angel Island. Les Costanoans pensaient que l'île était un poste d'écoute où les premiers sons de la création de la Terre résonnaient encore. Une fissure étroite, située quelque part sur l'île, cache un sanctuaire où les chamans indiens rendaient hommage à des idoles décorées de plumes rouges de façon à figurer le soleil. Les missionnaires tentèrent d'éradiquer ces pratiques mais elles continuèrent en secret jusqu'à ce que les Franciscains quittent la Californie.

Centre d'immigration

En 1910, la garnison du Nord désaffectée fut transformée en un centre d'immigration destiné à accueillir les immigrants chinois sous le coup de l'Exclusion Act. Quelques 3000 immigrants, dont 97 % de Chinois, furent détenus sur cette île durant des semaines, voire des mois. Certains furent même détenus pendant plus de deux ans, dans l'attente



L'observatoire Lick

John Carnby

John Carnby est un érudit solitaire, malgre et voûté, au front dégarni. Ses joues sont rasées de prêt et ses cheveux grisonnants tombent en cascade sur ses épaules. Il jouissait dans le temps d'une force considérable, mais n'est plus à présent qu'un individu rabougri, renfermé et inquiet. John ne dort que rarement, et travaille souvent très tard la nuit.

John Carnby

occultiste au cerveau dérangé, 42 ans

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	13

Compétences

Sciences humaines :	
- Anthropologie	30 %
Sciences de la vie :	
- Biologie	20 %
- Histoire naturelle	70 %
Crédit	55 %
Persuasion	40 %
Mythe de Cthulhu	28 %
Sciences occultes	85 %
Bibliothèque	75 %

Langues

Anglais	90 %
Arabe	15 %
Chinois	25 %
Grec	80 %
Latin	80 %

Combat

Corps à corps :	
- bagarre	30 %
Armes blanches :	
- couteau	40 %
- armes de mêlée	35 %

Armure

Aucune, mais s'il est réduit à zéro points de vie ou moins, John Carnby se transforme en zombie (voir le *Malleus Monstrorum* page 274)

Sortilèges

Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Contacter une Divinité/Nyarlathotep, Domination, Terrible Malédiction d'Azathoth, Résurrection, Flétrissement, Invoquer/Contrôler un Serviteur des Dieux, Atrophie d'un membre.

Helman Carnby

Helman Carnby était autrefois le vrai jumeau de John Carnby, mais n'est plus à présent qu'un ensemble de douze parties de corps humain disloquées, décharnées et violacées comme celles d'un cadavre vieux d'une semaine. Ces morceaux de corps rampent autour de la maison durant la nuit, cherchant un moyen de détruire leur frère déloyal. Les douze parties auront les mêmes caractéristiques.

Helman Carnby

sorcier démembré

Caractéristiques

CON	09	Endurance	45 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de Vie 10

Combat

Corps à corps :
- bagarre (griffures, morsures, étranglement, contusions) 50 %

Dégats : 1D3. Si une partie du corps parvient à attaquer avec succès, elle s'agrippe à sa proie jusqu'à ce qu'elle soit enlevée grâce à test réussi de FOR contre FOR. Jusqu'à ce qu'elle soit retirée, le morceau de corps inflige 1 point de dégât par round.

Perte de SAN : 1/1D6+1, mais cette perte ne sera subie qu'une fois, quel que soit le nombre de parties du corps rencontrées par la suite.

Amorce de scénario

La faille sacrée du culte Costanoan est un point de contact avec les Cthtoniens. Les tremblements de terre occasionnels qui frappent la région sont les effets résiduels d'une malédiction lancée sur la terre par les derniers chamans de la tribu déclinante des Ohlones. Le sanctuaire caché sur l'île contient un énorme tambour de cuir tendu sur des os humains qui résonne étrangement, et dont le son lance un appel vers les Cthoniens. Le tambour se déclenche tous les 30 ou 40 ans, mais quelque chose l'a fait appeler « Ceux du Dessous » bien plus tôt lors de ce cycle. Que cela soit dû à un défaut du tambour ou au travail d'un culte reste incertain. Ce qui est certain est que les Cthoniens ont été bel et bien été appelés.

d'être autorisés à traverser la baie ou d'être déportés. Le seul moyen de quitter l'île était de prouver sa parenté avec un citoyen Américain. Un commerce florissant de « mariages blancs », des unions arrangées par les Tongs, permettaient à quelques Chinois de pénétrer dans le pays. Pendant toute leur détention, les immigrants étaient surveillés aussi étroitement que dans n'importe quelle prison et passaient leur temps à inscrire des graffitis, des poèmes et des messages intraduisibles sur les murs des casernes où ils étaient gardés.

Hospital Cove Quarantine Station

Ayale (Hospital) Cove devint un centre de quarantaine en 1892 pour les passagers et l'équipage de navires suspectés d'infection. Les passagers en provenance de l'Orient peuvent être détenus pendant plusieurs jours dans les casernes de l'hôpital militaire, tandis que leur bateau sera désinfecté et fouillé à la recherche d'éventuelle contrebande. Leurs effets personnels pourront également être passés à la vapeur et désinfectés.

Les autres îles de la Baie

Parmi les dizaines d'îles, d'îlots et de rochers affleurant qui parsèment la baie et les environs du Golden Gate, quelques endroits méritent une attention particulière.

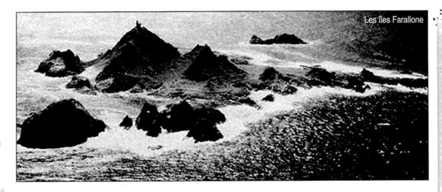
Goat Island

Appelée Yerba Buena (« bonne herbe ») par les Espagnols, elle fut également nommée Sea Bird Island et Wood Island par la suite. Elle fut rebaptisée Goat Island par le comité géographique des États-Unis en 1895, en raison des troupeaux de chèvres qui y paissaient avant que les militaires ne s'y établissent pour sa position défensive stratégique (elle sera finalement renommée Yerba Buena en 1931).
La Navy entretient un phare sur le sommet de l'île et un centre d'entraînement sur la côte Est (abandonné en 1923). L'île est un avant-poste, isolé dans la nature, entre deux villes modernes et florissantes, et son histoire est entourée d'une aura de mystère et de sauvagerie. Les Coastanoans enterraient leurs morts dans une faille située à proximité de la crique du sud-Est.
Les mâchoires des crânes retrouvés sur le site étaient accrochées à des coquillages d'abalone, une coutume qui suggère qu'un statut spécial, quoiqu'encore inconnu, était conféré aux morts. Des tombes plus récentes attirèrent encore plus l'attention des chercheurs d'or san franciscains. Des rumeurs prêtaient alors à l'île des trésors cachés : le contenu et les saintes reliques de la mission Dolorès, 20 millions de dollars en doublons en or et en gemmes de Callao au Pérou, le trésor de Don Abecco Monte Janeiro, un pirate qui pilla nombre de galions espagnols. Tous ces trésors étaient censés être enfouis dans le sol de Goat Island. En ce qui concerne le dernier cité, l'esprit de Monte Janeiro entra en contact avec quelques-uns des plus éminents spirites de San Francisco dans les années 1870 et provoqua entre eux une dispute acharnée pour le partage du butin à venir, qui ne fut évidemment jamais découvert. Monte Janeiro se matérialisa ponctuellement pour éloigner les occultistes en poussant des pleurs déchirants ou en provoquant des chutes de pierres.
En 1933, des ingénieurs entreprirent de creuser un tunnel de 160 mètres de long à travers Yerba Buena (le tunnel, large de vingt mètres et haut de quinze mètres, est le plus grand tunnel autoroutier du monde) pour accueillir les deux niveaux du Bay Bridge.

En 1934, les terres excavées furent déversées dans la baie, à 250 mètres au nord de Yerba Buena, et donnèrent naissance à Treasure Island, une base navale qui accueillit la World's Fair de 1939.

Red rock

Au point le plus haut de cette île située entre les comtés de Contra Costa et de Marin, se trouve un monument en acier représentant un géomètre. À cet endroit, une personne peut se trouver en même temps dans la ville et le comté de San Francisco, dans la ville de Richmond et dans les comtés de Contra Costa et de Marin. En 1849, les délégués invités à la convention de Monterrey pour dresser des plans nécessaires pour postuler au statut d'État, divisèrent l'état en 27 comtés possibles. Les comtés de Contra Costa, Marin et San Francisco étaient parmi les 27 originellement dessinés et il fut décidé que le sommet de Molate Island (comme elle était appelée en ce temps-là, en raison d'une erreur dans la prononciation espagnole du mot *moleta*, un


Les îles Farallone

pigment de couleur rouge) serait un bon point de départ pour certains relevés. Ce point de subdivision subsiste encore, toujours indiqué par le monument du géomètre.

L'île est richement pourvue en manganèse, qui lui confère sa teinte rouge et jaune, à l'origine de son nom. Le manganèse de l'île fut découvert vers 1866. Quelques 200 tonnes de minerai furent extraites par des spéculateurs sans permission réelle de qui que ce soit, et les tunnels qu'ils creusèrent existent encore de nos jours, et sont devenus des refuges pour les chauves-souris et les oiseaux marins. Des légendes ont circulé à propos de l'île, qui aurait été par le passé une cache où des pirates auraient enfoui leurs trésors, mais si de telles richesses ont un jour été découvertes, personne n'en a jamais fait mention en public.

L'île resta jusqu'en 1916 ignorée du public. Cette année-là, on y prêta attention en raison d'une série d'explosions qui survinrent dans la Bay Area, déclenchées par de supposés anarchistes avec lesquels Tom Mooney, qui plus tard passerait quelque temps dans la prison voisine de Saint Quentin, aurait été associé. Arthur B. Reihl, un inspecteur de police de San Francisco, se rendit sur l'île à la recherche d'une cachette possible dissimulant des armes ou des explosifs. Il ne trouva rien de tout cela, mais il découvrit les forages miniers et en fut très impressionné. Reihl formula une demande d'exploitation minière, déclarant que l'île était une propriété minière sans patente. Il fut plus tard rejoint par Louis H. Eilken, et ils remplirent ensemble une nouvelle demande. Les deux hommes évaluèrent minutieusement le minerai de l'île pendant plusieurs années, jusque dans les années 1920. Ils nettoyèrent les galeries et demandèrent avec succès un permis d'exploitation minière.

Les îles Farallone

Située à 50 km à l'ouest du Golden Gate, cette chaîne de sept petits îlots constituait le supposé paradis terrestre des Costanoans (voir page 11), qui ne posèrent toutefois jamais le pied dessus. D'après une autre légende indienne locale, la baie avait été autrefois envahie par une race étrange qui aurait traversé les mers dans de grands bateaux à voiles des siècles avant que les Européens n'apparaissent. Cette race entreprit de piller la côte. Coyote et Aigle mirent en garde Gitchie Manitou, le Grand Esprit, qui transforma les envahisseurs en oiseaux et leurs navires en îles de pierre aux pentes escarpées. Des navigateurs russes et, plus tard, des San Franciscains, pillèrent les nids des oiseaux marins rares qui vivaient sur les îles Farallone, jusqu'à ce que le président Teddy Roosevelt en fasse une réserve ornithologique fédérale en 1907. Une balise lumineuse américaine se trouve au sommet de Beacon Rock, le plus haut pic de la chaîne, et une caserne de garde-côtes est toujours en fonction sur le rivage. Les îles sont visibles du continent par temps clair, à condition d'avoir une bonne vue.

La prison fédérale de San Quentin

En tant que jeune métropole progressiste et libérale, San Francisco avait besoin de se doter d'une prison qui refléterait son état d'esprit tout en permettant de réhabiliter les transgresseurs et de les remettre dans le droit chemin comme il sied à des citoyens responsables. À la place, il y eut San Quentin. Lorsqu'elle ouvrit ses portes dans le comté de Marin le 14 Juillet 1852, San Quentin était

Amorce de scénario

En arrivant à San Francisco en paquebot, les investigateurs sont placés en détention à Hospital Cove. La raison pourra être :

1) leur bateau transporte une cargaison sinistre que quelques membres corrompus du centre de quarantaine introduisent illégalement dans le pays.
2) un ou plusieurs passagers (peut-être les investigateurs eux-mêmes !) sont victimes d'une infection causée par un parasite larvaire dont l'existence est tenue secrète par un culte de leur port d'origine. La branche américaine de la secte envoie un groupe de serviteurs à Angel Island pour récupérer ce parasite.

Les villes principales de la Bay Area

Alameda (28806 habitants) - Île séparée du continent par un estuaire creusé en 1903, Alameda accueille des chantiers navals et des entrepôts maritimes. Des tonnes de fret transitent par un réseau labyrinthique de rails et d'entrepôts pour être répartis vers toute la côte Ouest. Un tunnel reliant cette zone industrielle à Oakland est en construction sous le détroit du port d'Oakland Inner Harbour et sera achevé en 1928.

Benicia (2693 habitants) En plus d'être privée du nom qu'elle s'était choisie en premier lieu (Francisca), Benicia perdit très tôt la plupart des activités commerciales qu'elle accueillait au profit de San Francisco, en raison de la difficulté du franchissement du très étroit détroit de Carquinez. Benicia fut la capitale de la Californie une année durant, en 1853. Jusqu'au début du siècle, Benicia accueillait les bateaux qui pêchaient l'huître et le poisson. Ces embarcations sillonnaient les réserves prolifiques du nord de la baie. Ces lits étaient déjà très largement taris à l'époque de la catastrophe de 1906 et la ville devint un port somnolent.

Berkeley (56036 habitants). Choisie à l'origine par les directeurs du College of California pour accueillir une université « de campagne, suffisamment éloignée des nuisances de la ville », Berkeley fut conçue comme un quartier spécialisé destiné à combler les nécessités immédiates de l'université. Des parcelles de terrains furent attribuées à des résidents et à des hommes d'affaires pour donner naissance au « quartier de Berkeley », une ville-dortoir cloisonnée, à l'écart du progrès galopant qui s'emparait frénétiquement de la Bay Area.

Oakland (216261 habitants) la rivale de San Francisco à l'Est est toujours restée dans l'ombre de cette dernière. Son port est plus petit, est entouré de bancs de sables et qui plus est soumis aux marées. Quand le chemin de fer transcontinental relia Oakland au reste du pays en 1869, la ville devint un centre de chargement de marchandises destinées à l'exportation. Le chemin de fer dut ériger un quai long de presque quatre kilomètres pour atteindre un point d'ancrage en hautes eaux. Le « Long Quai » fut utilisé comme terminus principal pour les ferries transportant passagers et marchandises destinées aux ports situés hors de la baie.

Palo Alto (5900 habitants) Une petite communauté située loin de l'agitation de San Francisco, Palo Alto compte un nombre important de résidences secondaires appartenant aux magnats de San Francisco. Palo Alto trouva réellement sa place avec la fondation de l'université Stanford en 1897.

Redwood City (5500 habitants). Une ville construite autour d'une scierie et plus généralement spécialisée dans la coupe et le commerce du bois. Redwood City

suite page 82 >>

se développa jusqu'à devenir le siège du comté de San Matéo. Son port ne fut pas équipé pour accueillir les navires de hauts-fonds jusqu'en 1937, mais Redwood City prospérait néanmoins dans la construction de Schooners et l'exportation de séquoias, de pierre, de gypse et de sel issu de ses prolifiques étendues salines.

Richmond (16843 habitants). Ce port de haut-fond situé sur la pointe du détroit de Carquinez se développa conjointement avec une raffinerie de pétrole de la Standart Oil Company en 1903. Cette raffinerie est reliée par un pipeline de 380 kilomètres aux gisements pétroliers situés près de Bakersfield. Plus tard, Richmond accueillit également une usine de munitions et un quai de l'US Navy.

San José (39642 habitants). Siège du Comté de Santa Clara, San José se déploya à travers une vallée semi-aride grâce à la découverte de puits artésiens qui alimentèrent ses fermes bourgeonnantes. En qualité de site d'implantation de la mission Santa Clara de Asis, San José est la deuxième plus ancienne colonie européenne dans la Bay Area. L'université de Santa Clara, un collège jésuite, ouvrit ses portes en 1851. Elle est considérée comme le centre de cette ville en expansion constante, entourée de grands domaines agricoles. La vieille mission, reconstruite à de nombreuses reprises suite aux tremblements de terre, est réduite en cendres lors d'un grand incendie en 1926.

San Rafael (2913 habitants). Le site de la mission de l'Archange San Rafael, la deuxième mission la plus au nord de la Californie. Créée par la volonté des *ranchos* en 1850 et spécialisée dans les exportations de bétail et de bois, San Rafael devint plus tard le siège du comté de Marin. Malgré tout, San Rafael demeura une ville rurale avec un centre-ville bâti autour de la mission franciscaine qui lui a donné son nom. Comme Napa au Nord, San Rafael est une station balnéaire populaire et compte de nombreux lieux de retraites nichées à l'ombre des forêts de séquoias qui s'étendent à l'ouest de la ville.

Vallejo. Crée à la va-vite en moins d'un an pour être candidate comme capitale de l'État de Californie en 1851, Vallejo est le terminus des liaisons ferroviaires qui desservent la Sacramento Valley. Les docks de la Navy sur Mare Island constituent le principal secteur d'activité de Vallejo.

une entreprise privée. C'était une prison où régnait le vice, où les évasions étaient monnaie courante et où les évadés n'étaient que rarement rattrapés. Son contrôle échut finalement à la sphère publique. Sous l'influence de l'État, la prison reproduisit en miniature la corruption et le système mafieux qui régnait dans la ville à laquelle elle était rattachée.

La structure originale était une ancienne prison espagnole, un bâtiment de trois étages en brique doté au rez-de-chaussée d'un bureau de surveillance et d'un dortoir pour les pensionnaires les plus dociles, en plus des cinquante-huit cellules de trois mètres sur deux que l'on trouvait dans chacun des étages supérieurs. Les cellules étaient ouvertes sur l'extérieur et exposées aux éléments. La prison centrale et le bloc sud de cinq étages (le plus grand bloc de cellules individuelles au monde) furent construits en 1913, ajoutant 196 cellules supplémentaires qui étaient isolées de façon plus moderne. San Quentin accueillait 2300 détenus en 1925. Ce nombre augmenterait significativement après l'ouverture du bloc est et de ses 570 cellules. La Grande Dépression fit atteindre à la population carcérale un record de 6397 détenus en 1934.

En 1927, San Quentin se dota d'une prison pour femmes de 104 places, destinée à accueillir les 50 femmes détenues. Jamais plus de quelques dizaines de prisonnières occupèrent le « poulailler ». En 1933, la dernière femme fut transférée à la prison pour femmes de Tehachapi. Le « poulailler » servit à établir l'hôpital Neumiller.

En 1893, Saint Quentin prit en charge les pendaisons des prisonniers condamnés à la prison Broadway de San Francisco. Les échafauds étaient installés au dernier étage de Old Sash & Blind Factory, jusqu'à ce que le directeur James B. Holohan ne les remplace par des chambres à gaz en 1934.

Directeurs et gardiens

Les conditions et le personnel de la prison oscillaient en fonction des changements de directeurs décidés par les administrations du gouverneur de Sacramento. Tous les stades se succédèrent, d'une discipline spartiate à un ordre relatif, d'une discipline draconienne à une ambiance proche de l'anarchie. Avec la nomination de James A. Johnston (directeur de 1913 à 1924), Saint Quentin franchit les étapes qui l'amenèrent à adopter des théories pénales modernes. Johnston, qui avait aboli les punitions corporelles à Folsom quand il y officiait, instaura des « camps des routes » à travers la Californie du Nord, envoya tous les prisonniers irrécupérables à Folsom et persuada Billy Sunday et William Jennings Bryant de venir parler aux détenus (Johnston fut ensuite directeur à Alcatraz). Son successeur, Franck Smith (directeur de 1924 à 1927) était le gendre du Gouverneur. « Big Jim » Holohan (directeur de 1927 à 1935) avait été un homme de loi réputé de l'Ouest sauvage mais il était sur le déclin et fut un directeur médiocre (au mieux). Il réinstaura le système de prisonniers-gardiens pour maintenir l'ordre dans une prison surpeuplée, encourageant la mise en place d'une parodie brutale de loi de la jungle. Le 16 janvier 1935, un groupe de quatre prisonniers firent irruption dans la salle à manger du Directeur Holohan pendant un dîner avec le comité chargé de statuer sur les libertés sur parole. Les détenus battirent quasiment à mort Holohan avec un piston métallique et prirent en otage un membre du comité lors d'une course-poursuite à vive allure à travers le comté de Marin. L'un des détenus fut abattu après que son véhicule se fut écrasé contre une ferme. Deux furent perdus. Le dernier fut condamné à la détention à perpétuité à Folsom, en compagnie du complice extérieur qui leur avait fait parvenir des armes en douce.

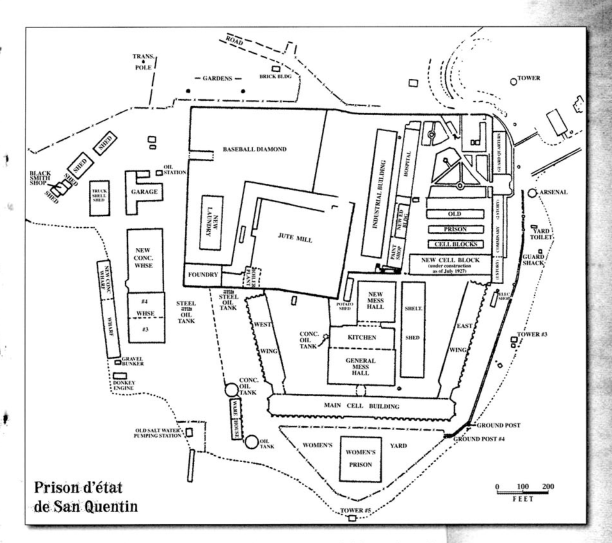
Traitement spécial

Les détenus ne sont pas autorisés à passer leurs peines dans l'oisiveté. La prison génère ses propres ressources en instaurant une série d'activités, dont la fabrication de meubles ou celle de gravier à partir d'une carrière située dans les collines au-dessus de Larkspur Landing. Des syndicats finirent par obtenir l'arrêt de toutes ces activités, la fabrique de jute mis à part. Dans cet atelier où régnait une chaleur infernale, la toile de jute était cousue en sacs. Le travail était abrutissant, potentiellement mortel (aucune machine n'était dotée de dispositifs de sécurité jusqu'à bien après les années 1920), et pouvait impliquer des problèmes respiratoires. Toutefois, les prisonniers y étaient rémunérés (aux alentours de 10 cents par semaine).

Les inconduites entre prisonniers sont tolérées, mais la violence dans les rangs ou l'insubordination envers l'autorité de la prison ouvrent un menu de punitions salées. Les détenus pris avec des articles de contrebande ou coupables de délits mineurs effectuent un « piquet sur place », durant lequel ils restent au garde-à-vous des heures durant, en proie à des douleurs insupportables. Ils peuvent également passer quelques jours confinés seuls dans une cellule traitée au chlorure de chaux. Les gardiens administrent des punitions corporelles avec des tuyaux de caoutchouc renforcés de plomb, des matraques et des longueurs de ressorts en acier gainés de cuir.

Amorce de scénario

Et si le Docteur Stanley rencontrait plus de succès lors de ses expériences et s'il obtenait des résultats encore plus radicaux que ceux que le monde pourrait imaginer? Que fait-il des autres parties qui manquent sur les cadavres des détenus, en particulier avec les cerveaux?



Dans un registre différent, mais tout aussi craint par les détenus, le « broyeur » est une paire de menottes ajustables qui peuvent être serrées de façon à réduire les poignets en miettes.

Après 1916 , seules les personnes du nord de la Californie condamnées pour la première fois sont admises à San Quentin. Les récidivistes et ceux qui ont violé leur liberté conditionnelle sont envoyés à la prison de Folsom, située dans la vallée désolée et brûlante de Central Valley. Les conditions de détention à Folsom font passer San Quentin pour un centre de soins, et la seule peur d'être transféré dans cet enfer parvient même à calmer les prisonniers pendant une émeute générale.

Le Voyageur des Étoiles, l'un des romans les moins connus de Jack London, décrit la vie d'un prisonnier dans « le trou » à San Quentin. Ce détenu effectue un voyage astral hors de son corps, à partir de cet endroit sinistre. London pose le décor de son œuvre en décrivant minutieusement la vie carcérale. Ce roman pourra être adapté par le gardien, qui pourra même en faire une campagne. Le roman fut écrit avant la réouverture d'Alcatraz en 1934. Par conséquent « Q » comme l'appelle son personnage, était à cette époque la prison la plus effrayante qu'il était possible d'imaginer.

Le savant fou de San Quentin

Pour un scientifique zélé, un poste de docteur à San Quentin n'est pas une punition, mais une opportunité d'effectuer en toute impunité des expériences sur des sujets vivants. Entre 1913 et 1951, le système carcéral fournit au Dr Leonidas Stanley des milliers de cobayes pour ses expériences en « régénération glandulaire ». Stanley transplanta des testicules de cadavres de détenus exécutés et d'animaux dans les corps de prisonniers âgés, avec des résultats effroyables. Trois sujets de Stanley sautèrent le mur et s'échappèrent peu après avoir subi le procédé, encourageant Stanley à redoubler d'efforts pour renverser la courbe du temps et vaincre le vieillissement. Le Dr Stanley a apparemment reçu carte blanche quant à l'utilisation des dépouilles des détenus. Pour preuve, en 1928, aucune enquête officielle ne fut ouverte quand le prisonnier Buck Kelly, exécuté par pendaison, arriva à la morgue délesté de son cœur, de son cerveau et de ses testicules.

Randolph Coutts

Cet homme mince au crâne dégarni, toujours tiré à quatre épingles, a deux personnalités distinctes. La première est celle d'un avocat conservateur aux manières assurées, très attaché aux valeurs familiales. La seconde est celle d'un homme timide et anxieux qui s'est plongé une fois de trop dans les écrits que renferme la collection Zebulon Pharr. Cette deuxième personnalité n'intervient que quand Randolph Coutts se trouve physiquement dans le bâtiment. Il s'occupe de la collection avec une méticulosité extrême, s'assurant avant de quitter les lieux que toutes les portes et fenêtres ont bien été verrouillées. Il apporte un soin plus grand encore à vérifier que personne ne reste à l'intérieur après son départ. Il garde dans la boîte à gants de sa voiture un revolver calibre 32 juste au cas où. Heureusement, il n'a pas eu besoin de l'utiliser jusqu'à présent.

Randolph Coutts

Avocat, 42 ans

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	60

Compétences

Comptabilité	40 %
Sciences humaines: anthropologie 10 %	
Négociation	30 %
Crédit	55 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Conduite	50 %
Droit	75 %
Bibliothèque	60 %
Écouter	40 %
Sciences occultes	20 %
Psychologie	50 %

Langues

Anglais	90 %
Grec	60 %
Latin	50 %

Combat

Corps à corps : bagarre	50 %
Armes à feu : arme de poing	40 %
dégâts 1D8	

La Collection Zebulon Pharr

Implantée de l'autre côté de la baie, non loin du Mont Tamalpais et à proximité immédiate des extrémités nord de la ville, la collection Zebulon Pharr reste le catalogue le plus exhaustif d'ouvrages occultes et d'artefacts anciens découverts à, ou autour de, San Francisco. La collection est installée dans un bâtiment situé à la lisière d'une forêt près de Muir Beach. Une maison de style hispanique renferme la plus extraordinaire collection de grimoires du Mythe en Californie si l'on excepte le Sanbourne Institute of Pacific Antiquities à Santiago, dans la banlieue de Los Angeles. Malheureusement, la collection est privée et l'accès à ses nombreux ouvrages est extrêmement difficile à obtenir.

Étrangement, peu sont ceux qui connaissent l'existence de cette collection légendaire, et même les San Franciscains de longue date ont peu de chance d'en avoir entendu parler. Le gardien peut partir du principe que des investigateurs du cru possédant une compétence Sciences Occultes ou Sciences Humaines: Anthropologie supérieurs à 50 % connaissent l'existence de cette collection s'ils réussissent un test de Connaissance. Sinon, les investigateurs pourront apprendre son existence durant d'autres recherches menées dans d'autres bibliothèques. Ils pourront remarquer que la collection est régulièrement citée en marge ou dans des listes de sources dans des ouvrages occultes ou anthropologiques, en particulier dans des livres écrits à ou traitant de San Francisco. La troisième alternative est que des investigateurs universitaires puissent entendre parler de la collection en passant par les dirigeants des départements d'Archéologie ou d'Histoire à l'université où ils travaillent. Si on leur pose directement la question, leur réponse est qu'ils aimeraient accéder aux ouvrages de cette collection, mais que leurs demandes en ce sens ont toujours été rejetées.

Des investigateurs désirant en savoir plus peuvent y parvenir avec un peu d'huile de coude et des études approfondies. Zebulon Pharr était l'héritier d'une riche famille de la Côte Est qui avait fait fortune dans le transport de fret et l'industrie. Le jeune Pharr étudia à Yale avant d'obtenir un diplôme à Harvard en dialectes Slaves. En 1852, il voyagea jusqu'à la Côte Ouest pour approfondir sa théorie sur les éventuels liens culturels entre les races indiennes et le continent asiatique. Même si ces liens seraient plus tard confirmés par d'autres chercheurs, les théories de Pharr furent écartées à son époque, et il ne reçut que peu d'attention. En 1855, à la mort de son père, Zebulon prit le contrôle d'un commerce familial qu'il revendit rapidement. Il investit l'argent dans ses deux passions : l'anthropologie et la philologie (l'étude des langages). Il voyagea en Amérique de l'Ouest, en Amérique Centrale et en Micronésie. Il y amassa une collection inestimable d'artefacts et compila de nombreuses notes sur l'histoire des Amérindiens et des Polynésiens, ainsi que sur leurs coutumes et leurs cultures. Des années plus tard, il développa une fascination pour la religion et l'occulte et entretint une correspondance régulière avec de nombreux occultistes réputés de son temps. Il fit l'acquisition d'une incroyable collection d'ouvrages et d'objets divers ayant trait à l'occultisme. Il mourut sans épouse ni héritier, et sa demeure devint une société fiduciaire, qui s'occupa ensuite de veiller sur la collection à laquelle il donna son nom.

La plupart des volumes de la collection concernent les Indiens d'Amérique de l'Ouest et du Sud-Ouest On y trouve de curieuses notes et lettres issues de témoignages de conquistadors ou à leur propos, en particulier qui ils étaient et ce qu'ils découvrirent. La collection contient également de curieuses reliques des Montagnes Owyhee et quelques objets des îles pacifiques, dont une statue en bois assez inquiétante de Cthulhu, sculptée par les Maoris de l'île située la plus au nord de la Nouvelle-Zélande. Cette sculpture est assez effrayante pour provoquer une perte de San de 1/1D3 points.

La collection est gérée par un cabinet d'avocat de San Francisco, Coutts et Winthrop. Grâce à une gestion minutieuse des fonds, complétés par des donations effectuées par de nombreux chercheurs qui gagnent ainsi l'accès à la collection, les membres du conseil d'administration acquirent de nombreux ouvrages supplémentaires au fil des ans, et enrichirent encore plus la collection. Coutts et Winthrop sont très sélectifs quant aux personnes qu'ils autorisent à accéder à la collection, comme stipulé dans les dernières volontés et le testament de Pharr. Seules les candidatures accompagnées d'une recommandation d'un occultiste, d'un historien ou d'un anthropologue de renom et de confiance pourront permettre à de nouveaux visiteurs d'accéder à la collection. À San Francisco, les personnes suivantes pourront être utilisées par les investigateurs comme relations influentes: John Carnby (voir page 79), Alfred Louis Kroeber (page 73), Julius Marsden (page 22) et Clark Ashton Smith (page 109).

Pendant les périodes d'études, un membre de l'administration accompagnera le chercheur à la demeure et restera à ses côtés aussi longtemps que dureront ses investigations. Seuls des visiteurs de longue date, ayant contribué par un don d'ouvrages à la collection, jouissent d'une confiance leur permettant d'effectuer des recherches seuls, et ce ne sont pas des exemples que la firme signale ouvertement. Quiconque demandera à être laissé seul sera surveillé d'encore plus près. Les ouvrages et les artefacts ne sortiront sous aucun prétexte du bâtiment.

Un détail est encore moins connu que l'existence même de la collection Zebulon Pharr. La collection contient en effet une collection importante d'ouvrages liés au Mythe, un fait que la plupart des visiteurs ne découvriront que quand ils seront autorisés à accéder à la collection. Des livres notables comprennent les œuvres complètes de Jackson Elias, dont les posthumes *Masques du Mal*, les œuvres complètes de Harold Copeland dont les *Tablettes de Zanthu* et sa version annotée des *Écrits de Ponape*, une édition chinoise des textes de

Les Ouvrages du Mythe de la collection

Les Masques du mal

Écrit en anglais, cette épreuve d'éditeur (l'original préparé par Prospero Press en 1927 ne fut jamais publié) est basée sur les notes posthumes de Jackson Elias, un globe-trotter et écrivain américain spécialisé dans l'étude des cultes. Cette épreuve relate ses expériences personnelles et ses recherches approfondies sur les cultes secrets d'Afrique, le tout compilé à partir de ses notes et de ses journaux de voyage. Le livre mentionne les noms des cultes de la Langue Sanglante du Kenya, le culte du Ver du Congo, et la Confrérie du Pharaon Noir d'Égypte, qui vénèrent tous des aspects du même dieu sous différentes formes. Il contient également des instructions quant à la façon d'utiliser le Tambour du Chaos (voir page 23), un objet de la collection africaine Marsden. Ce livre n'apparaît dans la collection Zebulon Pharr qu'après 1927. Si les joueurs ont participé à la Campagne des *Masques de Nyarlatothep*, ils pourront trouver le nom des investigateurs qu'ils jouaient alors parmi les sources de renseignements d'Elias.

Complexité : Délicat (30%)
Durée : Semaines
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : aucun

Mythes des Chamans du Grizzli Rumsen

Écrit en espagnol en 1781 par Pedro Maldonado, un moine franciscain. Ce livre renferme des observations sur les tribus costanoanes, miwoks, et ohlones de la Bay Area, et s'attache en particulier aux chamans du Grizzli rumsens et à leurs rituels magiques. Un chapitre mentionne que toutes les tribus considéraient que la zone située autour de Pebble Hill était hantée, mais qu'elle était pourtant un site sacré pour certaines sectes obscures des chamans du grizzli. Les légendes parlent de Pebble Hill comme d'un endroit où des esprits volaient les esprits des hommes, même si ce phénomène ne dura que quelques années avant de cesser.

Complexité : Ardu (50%)
Durée : Semaines
Mythe : 1
SAN : 2
Sortilèges : Invoquer Esprit de Pebble Hill (Appeler / Congédier Yog-Sothoth) et invoquer le Spectre Marchant de Pebble Hill (Appeler / Lier un Voyageur Dimensionnel).

Tablettes de Zanthu

Écrit par le célèbre archéologue américain Harold Hadley Copeland en 1916 et imprimé par le Sanbourne Institue for Pacific Studies établi à Santiago, Californie, près de Los Angeles. Cet ouvrage fin de 32 pages a pour but de fournir une traduction de gravures effectuées sur des tablettes de jade noir découvertes en Indochine. Les références à des Grands Anciens et Dieux Extérieurs y sont nombreuses.

Complexité : Délicat (30%)
Durée : Semaines
Mythe : 2
SAN : 2
Sortilèges : aucun

Les Écrits de Ponape

Écrit en 1734 par le capitaine Abner Ezekiel Hoag, originaire de Kingsport, Massachussets. Il contient des transcriptions de cérémonies, données à Hoag par des insulaires des mers du Sud. Les cérémonies impliquent le culte et la reproduction avec des profonds et traite de Cthulhu, de son rejeton des étoiles, de Ghatanothoa, et de Zoth-Ommog. La version annotée de Copeland fut publiée par Miskatonic University Press en 1907.

Complexité : Délicat (30%)
Durée : Semaines
Mythe : 3
SAN : 2
Sortilèges : aucun

Le Texte de R'Lyeh

Transcrite à partir de tablettes d'argile, supposées avoir été écrites en 13000 avant JC, cette édition chinoise du texte est quasi exclusivement consacrée aux profonds, à Père Dagon, à Mère Hydra, au rejeton de Cthulhu, au fils de Cthulhu Zoth-Ommog et Ghatanothoa et au grand Cthulhu lui-même.

Complexité : Cryptique (90%)
Durée : Mois
Mythe : 4
SAN : 3
Sortilèges : Appeler Cyaegha, Contacter une Divinité /Cthulhu, Contacter un profond, Contacter Père Dagon, Contater Mère Hydra, Malédiction de la Pierre, Étreinte de Cthulhu, et Vague d'Oubli.

Le Nécronomicon

Traduit du grec par le moine Olaus Wormius en 1228, cette édition est l'un des exemplaires produit par un imprimeur espagnol au 17e siècle. Il est imprimé en lettres noires au format folio.

Complexité : Ardu (50%)
Durée : Mois
Mythe : 4
SAN : 3
Sortilèges : Appeler / Congédier Azatoth, Appeler / Congédier Cthugha, Appeler / Congédier Hastur, Appeler / Congédier Nygotha, Appeler / Congédier Shub-Niggurath, Appeler / Congédier Yog-Sothoth, Contacter une goule, Contacter un habitant des sables, Contacter une Divinité/ Nyalathotep, Domination, Terrible Malédiction d'Azathoth, Poussière de Suleiman, Signe des Anciens, Poudre d'Ibn-Ghazi, Résurrection, Flétrissement, Invoquer / lier un Byakhee, Invoquer/lier un vampire du feu, Invoquer/lier un serviteur des autres dieux, Atrophie d'un membre, et d'autres sortilèges à l'appréciation du gardien.

R'lyeh et un manuscrit datant des premiers colons espagnols titré *Mythe des Chamans du Grizzli Rumsen* par Pedro Maldonado. La plus belle pièce de cette collection est un exemplaire de la traduction latine du *Nécronomicon* réalisée par Olaus Wormius. Cet ouvrage est conservé dans une pièce hermétiquement close et gardé dans un coffre fermé résistant au feu. Ce livre n'est accessible que si des investigateurs demandent à obtenir des informations ayant spécifiquement trait au Mythe de Cthulhu et bien sûr, ils doivent paraître sains de corps et d'esprit, ce qui se révélera parfois compliqué pour des investigateurs expérimentés.

Plus de détails sur la Collection Zebulon Pharr sont disponibles dans le scénario « Au-delà des limites », page 171.

Dans le comté de Marin...

Même s'il se trouve à portée de vue de San Francisco, au Nord, séparé par les eaux traîtresses du Golden Gate, le comté de Marin semble être à un monde de la « Grande Ville ».

Miles Winthrop

Le plus âgé et le plus expérimenté des deux partenaires, Winthrop est un homme rond et trapu qui aime fumer le cigare et déguster un verre de sherry. Il est friand de réparties spirituelles, porte un monocle et une montre à gousset, qu'il a trouvé durant son seul et unique voyage sur le Continent. Winthrop était ami avec Zebulon Pharr il y a longtemps, quand il était un tout jeune homme. Il connaît une ou deux histoires étonnantes sur San Francisco. Winthrop est un franc-maçon (voir page 97) et se montera toujours plus disposé à s'écarter de sa ligne de conduite pour aider un autre franc-maçon qui connaîtrait la poignée de main spéciale que quelqu'un qui ne fait pas partie de cette sphère. Winthrop ne se rend que rarement sur les lieux où se trouve la collection, invoquant une santé précaire et une surcharge de travail pour laisser cette tâche à Coutts ou un autre membre du Comité. La vérité est qu'il craint en réalité d'être en présence de certains artefacts et ouvrages, en particulier du *Nécronomicon*.

Miles Winthrop

Avocat, 57 ans

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	50

Compétences

Comptabilité	40 %
Sciences Humaines : anthropologie	10 %
Négociation	30 %
Crédit	55 %
Mythe de Cthulhu	03 %
Conduite	50 %
Droit	75 %
Bibliothèque	60 %
Écouter	40 %
Sciences occultes	20 %
Psychologie	50 %

Combat

Corps à corps : bagarre	50 %
Armes à feu : arme de poing	40 %

Sausalito

Crique tranquille, parsemée de yachts, située à à peine trois kilomètres de la ville fourmillante, Sausalito tient à son isolement. Développée comme une banlieue pour San Franciscains fortunés, Sausalito est également la terre d'accueil de nombreux immigrants portugais et de locaux établis ici depuis longtemps. Des routes étroites et pentues serpentent le long de la falaise qui surplombe la crique, plus adaptées à des carrioles à cheval qu'à un trafic automobile. Un tramway électrique relie le terminal du ferry de Sausalito au reste du comté de Marin, mais la ville irradie son aura isolationniste envers les étrangers qui viennent parfois s'exposer à un accueil musclé. Il est notoire que des locaux habitant les maisons perchées sur les collines paient parfois des enfants pour descendre jusqu'au terminal du ferry et bombarder de pierres les visiteurs, contraignant ceux-ci à remonter dans le bateau et à rentrer chez eux.

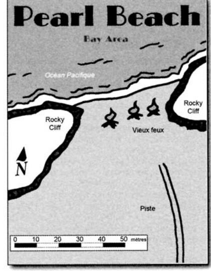
Pearl Beach

Située quelques trente kilomètres au nord de San Francisco, Pearl Beach est une bande de front de mer sans caractère notable et plutôt désert, si l'on excepte quelques résidus de feu de camp qu'on peut apercevoir ça et là. Chaque côté de la plage est protégé par de petites falaises rocheuses hautes de trois à quatre mètres. La seule voie d'accès est une piste qui rejoint la route principale deux kilomètres plus loin. Le jour, quiconque observera minutieusement le sable remarquera, s'il réussit un test de Pister, des empreintes occasionnelles laissées par des pieds palmés. Un test de Mythe de Cthulhu réussi permettra d'identifier ces traces comme étant caractéristiques de celles laissées par un profond.

Pearl Beach est le site de nombreuses cérémonies nocturnes pratiquées par le culte profond de Lang-Fu (voir page 97). Les cérémonies peuvent impliquer une dizaine de membres du culte, qui allument de grands brasiers tandis que d'autres jouent de la musique sur de petits tambours, des gongs et des flûtes, qu'ils ont amenés avec eux. Des victimes, habituellement des immigrants clandestins amenés à San Francisco en provenance de Chine, sont sacrifiées durant les rituels dédiés aux profonds qui surgissent de l'océan. Les célébrations continuent pendant de nombreuses heures, tard dans la nuit. Quand Lang-Fu est présent lors de ces cérémonies, il invoque Mère Hydra. Lorsqu'il a besoin de se déplacer ou de faire passer un objet en contrebande dans le pays, Lang-Fu vient ici, et il ordonne à Hydra de l'amener, ou d'amener l'objet en question, en n'importe quel point du monde accessible par l'océan.

Mont Tamalpais

Ce pic élevé, baigné de brume, surplombe les villes isolées du comté de Marin et est le relief le plus remarquable autour de la Bay Area. Le terrain change radicalement sur la mon-



tagne : des bosquets serrés de séquoias séculaires couvrent le pied des collines, tandis que les pentes les plus hautes sont entrecoupées de formations rocheuses irrégulières. Le sommet, qui culmine à une altitude de 770 mètres, permet d'embrasser d'un regard la baie toute entière. Des vestiges de villages et de tertres funéraires miwoks sont régulièrement découverts dans la forêt qui entoure le mont Tamalpais, en particulier à Muir Woods, mais les Indiens considéraient la montagne elle-même comme tabou et ne s'y hasardaient jamais.

En dépit des traditions indiennes, le mont Tamalpais est devenu une véritable attraction touristique. Le chemin de fer du « mont Tamalpais & Muir Woods » fut construit en 1896. Les trains partent de Mill Valley pour atteindre le pied de la montagne, suivant ce qu'on désigna alors comme le « chemin de fer le plus tortueux du monde ». Durant les années 1910 et 1920, des milliers de personnes empruntèrent ce circuit. La compagnie de chemin de fer construisit même trois auberges pour accueillir les visiteurs, une à Muir Wood, les deux autres sur la montagne. Des sommités y séjournèrent, comme Theodore Roosevelt, Sir Arthur Conan Doyle et l'écrivain Kathleen Norris. La popularité de ce circuit ferroviaire s'éroda avec la démocratisation de l'automobile dans les années 1920. La ligne est complètement désaffectée en 1930, après qu'un incendie ait ravagé le mont Tamalpais et que les effets de la Grande Dépression aient commencé à se faire sentir.

Naufrages

Les eaux de la Côte pacifique sont éminemment dangereuses et ont causé la perte de nombreux navires, victimes des courants rapides, du brouillard impénétrable et des récifs acérés. Malgré les avancées technologiques, le nombre de naufrages et de pertes humaines n'a pas diminué. Les détroits du Golden Gate sont toujours aussi dangereux. Si l'on se fie aux chasseurs de trésors, d'anciens galions espagnols jonchent le fond de la mer

Amorce de scénario

D'après une légende locale, le Mont Tamalpais est la demeure d'une race d'anthropoïdes félins au pelage noir qui ont été aperçus par des promeneurs du dimanche sur la montagne elle-même mais aussi dans les environs immédiats des villages depuis que la population humaine s'est mise en tête de repousser la nature. Décrits comme étant des bipèdes hauts d'un mètre cinquante des pieds à leurs épaules musculeuses et voûtées, les créatures ont des traits de félins mais ne possèdent pas de queue. Elles communiquent par le biais d'un langage étrange aux sonorités aiguës. Au contraire des timides Sasquatchs (qui ont également été repérés sur le mont Tamalpais), les créatures-chats sont des chasseurs agressifs. Des carcasses de daims sont ponctuellement retrouvées le long des pistes les moins fréquentées entre le mont Tamalpais et les forêts de Muir Woods. Les créatures n'ont jamais été connues pour attaquer les humains, mais de nombreux résidents du comté s'en tiennent aux croyances de leurs prédécesseurs Miwoks et évitent la montagne après la tombée de la nuit. Les créatures panthères pourraient être une tribu de lycanthropes ou des rejetons dégénérés de chamans Miwoks qui changèrent de forme et se mélangèrent aux cougars des montagnes pour échapper aux missionnaires espagnols et aux esclavagistes mexicains.

tout le long de la côte. Ces épaves seraient remplies de lingots et de pierres précieuses, pour une valeur atteignant des millions de dollars. Malgré les communications radio désormais possibles entre les navires et la côte, les faisceaux lumineux, les sirènes et les cornes de brumes installées dans la baie, des navires modernes continuent de dévier de leur trajectoire dans le brouillard et s'échouent sur les côtes rocheuses du Pacifique. Nombre de ces navires échoués ne sont jamais retrouvés, mais on voit parfois ressurgir des débris quelques kilomètres plus loin, plusieurs jours plus tard. Vingt ans après le naufrage du *Rio De Janeiro*, on trouve encore des débris et des éléments de la cargaison de celui-ci sur les plages du Golden Gate. Le navire lui-même ne fut retrouvé qu'en 1929, au fond de la baie de San Pablo, soixante kilomètres plus au nord. L'encart ci-dessous propose une liste incomplète des naufrages qui sont survenus dans la région. Plus de soixante bateaux s'échouèrent sur les côtes de la Bay Area au début du vingtième siècle.

Half Moon Bay

C'est une baie située à 40 kilomètres au sud de San Francisco, à l'écart des routes maritimes. Elle est peu profonde et bordée de récifs.
Half Moon Bay attirait un curieux mélange de pêcheurs et d'artistes bohèmes, comme c'est encore le cas aujourd'hui. L'entreprise Marsh d'Innsmouth du Massachussets possède plusieurs entrepôts dans ce qui constitue la branche pacifique de son commerce import-export avec le Pacifique Sud. L'entreprise emploie une proportion non négligeable de la population de la ville, estimée à 1700 personnes.

Half Moon Bay attire également les naufrages avec une régularité perturbante. Les courants rapides à Pigeon Point à l'embouchure de la baie projettent les navires sur les récifs situés à 150 mètres de la côte et visibles uniquement à marée basse.



Un membre typique du Peuple-Chat du mont Tamalpais

Caractéristiques

CON	16	Endurance	80 %
DEX	18	Agilité	90 %
FOR	20	Puissance	100 %
TAI	16	Corpulence	80 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées
Impact + 4
Points de Vie 16

Compétences

Embuscade	50 %
Athlétisme	80 %
Se cacher	40 %
Écouter	50 %
Sentir	90 %
Discrétion	45 %
Trouver Objet caché	75 %
Pister	70 %

Combat
- Griffes 60 %
  dégâts 1D4+2
- Morsure 45 %
  dégâts 1D6+1

Armure
2 points de peau

Perte de SAN : 0/1D6

Quelques naufrages survenus dans la Bay Area

Date	Navire	Localisation	Survivants	Notes
22/02/01	Rio de Janeiro	Fort Point	81	Sombre en 20 minutes avec à son bord plus de 2 millions de dollars en argent chinois. 129 pertes.
11/06/1906	Corinthian	Baie d'Humboldt	0	Schooner à deux mâts échoué. 12 pertes
20/07/1907	Columbia	Cap Mendocino	162	Collision avec le *San Pedro*. 87 morts.
07/01/1913	Rosecrans	Peacock Spit	3	Son 4e accident en un an. 31 pertes.
14/06/1916	SS Bear	Cap Mendocino	5	Transportait des passagers entre Portland et San Francisco. A dévié de sa route. Navire perdu.
06/08/1921	SS Alaska	Blunt's Reef	166	Le Capitaine Hovey fut tué par la chute d'un tuyau de cheminée. 42 morts.
07/10/1922	Lyman Stewart	Seal Rocks	Tous	Pétrolier qui coule à moins de 15 mètres de l'épave de sa sœur jumelle, disparue en 1914.
09/09/1927	Delphy, Young, Fuller, Woodbury, Chauncey, S.P. lee, Nicholas	120 km au nord de Santa Barbara	Inconnu	7 contre-torpilleurs de l'US Navy en formation dévient de plus de 50 kilomètres et heurtent des récifs à la vitesse de 20 nœuds. 22 morts dans ce qui restera la plus grosse catastrophe navale en temps de paix.
22/10/1927	Coos bay	Land's End	Tous	Un bateau à vapeur s'échoue sur les rochers au pied d'un phare.
27/06/1929	Hartwood	Point Reyes	0	Un schooner coule avec à son bord 375 000 mètres linéaires de planches de bois
12/01/1936	SS Iowa	Peacock Spit	0	Prend la mer de façon inexplicable par grand vent (120 km/h). 34 pertes. Seulement 4 corps retrouvés.

Le Delta de la Sacramento River

Situé à deux heures de route de San Francisco, le delta pourrait aussi bien faire partie d'un autre pays. Le sol du delta est riche et entrecoupé de nombreuses criques et bras de mer. La topographie des lieux change après chaque tempête importante. Les habitants de la région sont soit pêcheurs, soit possèdent de petites fermes protégées par des digues. Certains ont des occupations plus personnelles. Les belles résidences d'été sont légion dans cette région. Les notables de San Francisco y viennent en villégiature dans de splendides demeures. De nombreux résidents permanents vivent quant à eux sur des bateaux, qu'ils proposent parfois à la location aux touristes. Le delta est un endroit propice pour se terrer, à la fois pour les chasseurs et pour leurs proies.

La ville de Locke est principalement occupée par une population chinoise. La ville subsiste grâce à ses visiteurs. On y trouve en effet tous les vices possibles à portée de main. Même si les speakeasies (*bar clandestin pendant la prohibition*) et les maisons de mauvaise réputation font beaucoup pour la prospérité de la ville. Les revenus de Locke reposent très largement sur la vente et la consommation de l'opium dans quelques-unes de ses plus grandes maisons. Les joueurs compulsifs viennent jouer au mah-jong, au fan tan et au pai gow dans l'équivalent de clubs privés. Locke est un endroit secret, où l'on ne trouve que peu de bâtiments publics et pas grand-chose pour encourager à rester le voyageur itinérant qui souhaiterait s'attarder un peu. Si un investigateur possède les recommandations adéquates, et qu'il connaît les différents mots de passe, il pourra obtenir de l'aide et du soutien. Dans le cas contraire, il sera poliment ignoré.

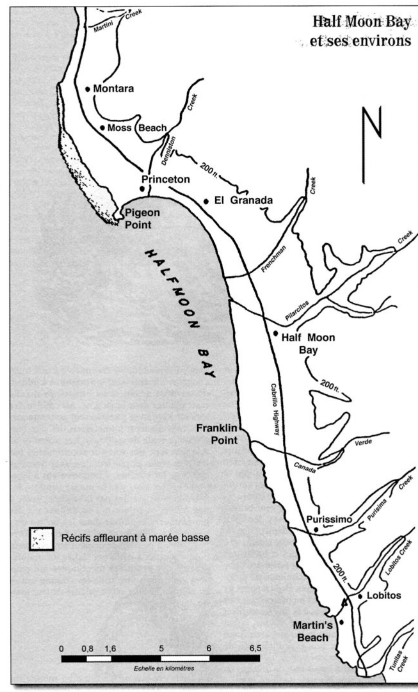
Le mont Shasta

À plus de 300 kilomètres au nord de San Francisco se trouve un volcan à présent endormi, qui culmine à plus de 4300 mètres d'altitude. Ce volcan fait partie de la chaîne de montagnes de Cascade Range qui s'étend jusqu'à l'Oregon. La montagne surplombe une forêt de pins qui s'étend sur des kilomètres autour d'elle. C'est une étendue sauvage densément boisée sur sa face est et un arrière-pays désolé de roche volcanique à l'ouest. Cinq glaciers immenses et parsemés de crevasses vertigineuses semblent garder le passage vers le sommet. Des canaux béants, parfaitement cylindriques, furent creusés dans la lave solidifiée par coulées de lave en fusion. Ils descendent sur des kilomètres jusqu'au pied de la montagne. Les Indiens, les prospecteurs

Amorce de scénario

Les désastres qui surviennent à Half Moon Bay sont l'œuvre d'une colonie importante de profonds qui s'est installée au large des récifs, à Pigeon Point et dans les entrepôts de la ville situés sur le front de mer. Les âmes infortunées qui sont jetées par-dessus bord dans les épaves manœuvrées par les profonds sont ensuite amenées dans un réseau de cavernes situé sous les falaises de Pigeon Point. Là, on les oblige à procréer avec les horribles hybrides. Les profonds pillent les navires en perdition et récupèrent ce qui est nécessaire à la survie de leurs esclaves humains. Le gardien du phare, qui est soit menacé, soit corrompu par des promesses de vie rallongée, utilise la lumière du phare pour diriger les navires vers la brume. Là, les profonds guident les bateaux vers les récifs et capturent des spécimens qu'ils jugent adéquats.

Les investigateurs découvrent que le Capitaine Patterson est toujours en vie et qu'il ne semble pas avoir changé depuis qu'il s'est installé dans le phare en 1872. De nombreux villageois portent la marque des mutations d'Innsmouth et ne semblent pas forcément décidés à laisser les investigateurs quitter la ville.



Chronologie des désastres survenus à Half Moon Bay

1853 Azariah Doane, capitaine du transporteur *Pigeon* qui effectue sa première traversée entre Boston et San Francisco, perd ses repères dans la brume près de Pt Ano Nuevo. Le bateau navigue en aveugle et est emporté par les « forts courants ». Il s'écrase sur les récifs. La région est nommée Pigeon Point après cet accident.

1865 Le navire américain *Sir John Franklin* s'échoue au sud de Pigeon Point. Le Capitaine, son premier lieutenant et onze hommes d'équipage disparaissent dans les vagues, ainsi qu'une cargaison entière d'alcool. Le site du naufrage est appelé Franklin Point.

1867 Le navire britannique *Coya*, qui transporte du charbon de Newcastle, s'échoue à Franklin Point. 27 hommes d'équipage trouvent la mort.

1868 Le capitaine du navire britannique *Helspont* est coupable d'une grave erreur de jugement tandis qu'il tente de sauver son bateau. Il ordonne d'abattre les mâts, qui s'écrasent sur les canots de sauvetage. Seuls le premier lieutenant et un matelot survivent. Ce naufrage accélère l'adoption du Lighthouse Bill, qui réclame qu'un phare de 30 mètres de haut soit installé à Pigeon Point.

1872 Le phare est achevé est confié aux soins du capitaine à la retraite J.W. Patterson, qui avait servi comme officier depuis 1823.

1897 Malgré le phare, le bateau à vapeur américain *Columbia* s'échoue à Pigeon Point. De nombreux hommes d'équipage sont perdus, dont le capitaine et le premier lieutenant. Trois jours plus tard, l'épave du *Columbia* est retrouvée vidée de tout son contenu. Le pillage est attribué aux habitants de la région, mais rien ne sera jamais prouvé ni même retrouvé.

1898 Le *New York* entre dans la baie, mais s'échoue sur un banc de sable à 200 mètres de la côte. Les villageois secourent l'équipage et aucune perte n'est à déplorer. Le navire sombre dans les eaux boueuses en trois jours.

Au total, plus de 130 personnes ont disparu dans les eaux d'Half Moon Bay.

et les spirites ont tous attesté de la présence d'une civilisation très ancienne de semi-hommes qui vivrait sous le volcan, derniers éléments d'une race perdue qui pourrait bien être la mythique K'n-yan.

Les Indiens de la tribu des Modocs décrivaient les esprits de la montagne comme de gigantesques sorciers vêtus de robes blanches qui pouvaient devenir invisibles à l'envie. Des observateurs ont plus récemment aperçu des humanoïdes semi-reptiliens massifs rôder sur des falaises rocheuses situées près du pic Shasta. Le Rosicrucien Herve Lewis insiste sur le fait que le mont Shasta était un avant-poste de l'ancienne Lémuria, qui s'enfonça dans l'Océan Indien en 12500 avant JC. Il indique que les membres de cette civilisation étaient très en avance en matière de développement scientifique et spirituel, et qu'ils pourraient n'avoir que faiblement dissocié ces deux disciplines. Dans tous les cas, la diversité des descriptions des habitants du mont Shanta qui furent recueillies suggèrent qu'ils pourraient bien avoir mis en place un système eugéniste de castes, allant jusqu'à modifier le génotype de leurs sujets de façon à ce qu'ils s'acquittent de certaines tâches spécifiques. Par exemple, les travailleurs pourraient bien



Sorcier k'n-yan typique

Caractéristiques

APP	04	Prestance	20 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	06	Puissance	30 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	24	Connaissance	99 %
INT	20	Intuition	99%
POU	19	Volonté	95 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	0

Compétences

Sciences occultes	65 %
Sciences formelles :	
- chimie	75 %
- physique	25 %
Mythe de Cthulhu	50 %
Eugénisme	90 %
Écouter	25 %
Discrétion	35 %
Trouver Objet caché	65 %
Médecine	99 %

Combat

• Projecteur à rayons dégâts 2D8	45 %
• Dague à lame rotative dégâts 1D6+3 par round	70 %

Sortilèges

Appeler Nyogha, Contacter un Cthonien, Contacter une larve amorphe, contacter Yig.



être dépourvus d'intelligence mais pourvus de membres supplémentaires, tandis que les têtes pensantes de la civilisation existaient seulement en tant que manifestations désincarnées de leurs immenses capacités cérébrales. Certains témoignages de rencontres avec des Shastans les décrivent comme des êtres d'apparence reptilienne, et suggèrent qu'une colonie d'hommes-serpents pourrait bien coexister avec les survivants de K'n-yan et alimenter une guerre perpétuelle, aux conséquences meurtrières pour les deux camps.

En 1904, J-C Brown, un prospecteur britannique se rendit au mont Shasta, et y découvrit un tunnel qui s'enfonçait profondément dans le flanc du volcan. Les parois de cette galerie était gravées d'étranges hiéroglyphes et incrustées de décorations extraordinaires faites de cuivre et d'or, produites par des techniques de fabrication extrêmement étranges. Brown passa les trente années qui suivirent à étudier les traces de civilisations anciennes, à la fois Lémuria et K'n-yan. En 1934, à l'âge de 79 ans, il prit contact avec un occultiste de Stockton, John Root, pour organiser une expédition afin de rouvrir l'entrée du tunnel oublié. Le jour suivant, Brown disparut sans laisser de traces et on n'entendit plus jamais parler de lui.

Seuls les sorciers-scientifiques de K'n-yan souhaitent parfois se rapprocher de la surface. Ils possèdent d'immenses pouvoirs mentaux qui leur permettent de communiquer par télépathie et de se rendre intangibles à volonté en dépensant un point de magie par minute. Les habitants de K'n-yan ressemblent énormément à des Indiens (certes marqués par les stigmates de la consanguinité et par une existence troglodyte) et sont très souvent confondus avec des fantômes quand ils se hasardent sur les pentes du mont Shasta. Quand ils viennent à la surface, ils sont habituellement armés d'un projecteur de rayons fonctionnant à l'énergie atomique et d'une dague à lame rotative (semblable à une tronçonneuse miniaturisée) qui continue à infliger de terribles dégâts aussi longtemps qu'elle reste plantée dans la victime. Au combat, les sorciers k'n-yan se matérialisent pour attaquer puis redeviennent immatériels dès que leur opposant tente de répliquer. Les hommes de K'n-yan sont très souvent accompagnés par les gyaa-yothn et par leurs esclaves humains zombies, les y'm-bhi. Contrairement à leurs homologues mus par la magie vaudou, les y'm-bhi sont éveillés par la science, grâce à une énergie atomique qui est diffusée par des générateurs implantés dans les boîtes crâniennes préalablement évidées. Les membres des Y'm-bhi peuvent également être renforcés pour s'adapter à certaines tâches spécifiques, grâce à des prothèses métalliques qui peuvent également être utilisées comme armes en combat, si telle est la volonté de leur maître.

Radio

La première station de radio au monde fut établie au Herrold College d'Ingénierie de San José en 1909. Cette station, KQW, fut vendue en 1922 à la Première église baptiste. Ses initiales signifient « King's Quickening Word » (La parole accélérée du Roi). Plus tard, en 1947, cette station devint la KCBS. Avec l'invention des systèmes d'amplification par Lee de Forrest, un inventeur de Palo Alto, la radio devint commercialement rentable et les demandes de fréquences se multiplièrent dans tout le pays.

Le plus prévoyant magnat de la presse de San Francisco vit dans la radio l'onde du futur et investit dans ce média très tôt. Hearst ouvrit KUO en 1922 et fit l'acquisition de KYA en

1934 pour diffuser « la voix de l'*Examiner* ». Pour ne pas être en reste, le *Chronicle* investit dans la KPO en 1927, et proposa un programme varié d'informations, de musique et de pièces de théâtre diffusé en direct depuis le toit du magasin Hale Brothers sur la 5e et Market.

Sherman Clay, le vendeur de disques et d'instruments de musique le plus important de la Bay Area, lança la KFRC comme moyen promotionnel de vendre des postes à galène. Son programme musical intitulé « Blue Monday Jamboree » devint un phénomène national. KGO, qui accueillait le « plus gros transmetteur du monde », est officiellement créée en 1924 à Oakland. Plus tard, en compagnie de la KPO, KGO rejoint le réseau national naissant NBC pour couvrir les finales du championnat de football et la cérémonie d'intronisation de Calvin Coolidge qui furent ainsi relayées d'une côte à l'autre. Les concerts diffusés en direct à partir de salles de bals d'hôtels locaux sont les programmes favoris des radios. Le groupe de Cy Trobbe compose son programme musical en fonction des demandes téléphoniques d'auditeurs, et se produit au Palace Hotel tous les après-midi. Anson Weeks se produit dans la Peacock Court au Mark Hopkins. Muzzy Marcelino and the Debutantes chantent avec l'orchestre de Ted Fiorino au Saint Francis. Les feuilletons radiophoniques qui ouvrent l'âge d'or de la radio commencent à la fin des années 1920 et malgré les imperfections qui accompagnent les diffusions en direct, la radio prend un tel essor hors de la Bay Area qu'elle devient le premier média d'information et de divertissement aux États-Unis.





Gyaa-yothn

Gyaa-yothn

De une à quatre bêtes, énormes et de sommes protohumaines mutantes, accompagnent souvent les sorciers de K'n-yan quand il s'agit d'effectuer un dur labeur, comme dégager ou remplir des galeries. Quand il est utilisé comme monture, le gyaa-yothn est pourvu d'une étrange selle et d'une bride. Le sorcier k'n-yan fait alors avancer sa monture grâce à des impulsions télépathiques ou en l'aiguillonnant de sa dague à lame rotative. Élevés pour leur force brute et leur endurance, les gyaa-yothn n'ont qu'une intelligence rudimentaire, mais ils possèdent un odorat très développé qui les rend extrêmement utiles comme pisteurs quand des intrus humains, qui en ont trop vu, essaient de s'échapper du domaine montagneux du sorcier.

Caractéristiques

CON	36
DEX	13
FOR	38
TAI	28
INT	3
POU	10

Valeurs dérivées

Impact	+6
Points de Vie	32

Armure
6 points de peau

Compétences

Sentir	70 %
Pister	55 %

Combat

• Cornes dégâts 1D10 + impact	50 %
• Piétinement dégâts 1D6+ impact	40 %

Perte de SAN : 0/1D10


BATHS
ACME

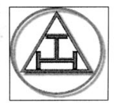


Sociétés secrètes

Sociétés secrètes

Même dans les années 1920, San Francisco comptait un nombre important de fraternités secrètes, de cultes clandestins et de d'autres groupes de cet acabit. Ce chapitre propose une description des sociétés secrètes les plus importantes et les plus influentes qui pourront être rencontrées.

Les Francs-maçons



Les origines des Francs-maçons sont incertaines et se perdent dans les méandres de l'histoire. Certains pensent qu'ils ont été influencés par les Chevaliers du Temple, une secte de moines guerriers chrétiens qui protégeaient les pèlerins sur la route menant à la Terre Sainte.

On tient pour acquis que la Grande Loge a été fondée en 1717 en Angleterre. La maçonnerie profita de l'exploration et de la fondation des colonies pour s'implanter dans l'Ouest. En 1737, quand Benjamin Franklin rejoignit la Fraternité, quelques loges s'étaient déjà implantées dans les jeunes états. De nombreux pères fondateurs de la nation, des hommes tels George Washington, Paul Revere, Joseph Warren et John Hancock, auraient été des Francs-maçons. En effet, de nombreux débats qui concernaient la ratification de la Déclaration des droits se déroulèrent dans des temples maçonniques.

La Franc-maçonnerie n'est pas considérée comme une religion en soi, même si une condition pour être accepté comme Franc-maçon est de croire en un « Etre Suprême ». D'après leurs règles, un athée ne peut devenir un Maçon. En plus de cette règle, il n'existe que peu d'impératifs pour rejoindre un ordre maçonnique : tout homme sain de corps et d'esprit ayant l'âge requis par la Loge de son état de résidence peut être candidat. Une fois accepté, il est attendu d'un Maçon qu'il confirme sa croyance en Dieu, qu'il s'améliore en tant qu'individu et qu'il accepte la responsabilité qui lui incombe de créer un monde meilleur.

La présence maçonnique à San Francisco est aussi implantée que dans n'importe quelle autre grande ville. Le maire Rolph et la plupart des membres du Conseil d'administration sont francs-maçons. De nombreux édifices publics ont été consacrés non pas par des cérémonies chrétiennes mais par des rituels maçonniques. Le « grand chapitre des maçons de l'arche royale de Californie » se réunit le troisième jeudi de chaque mois d'avril au temple maçonnique situé sur Van Ness et Market. La présence à trois pâtés de maisons de la mairie est significative et témoigne de l'influence bien réelle des Maçons sur la ville, bien que non écrite dans les actes constitutifs.
Le temple de quatre étages accueille des réunions et d'autres événements organisés par des associations maçonniques plusieurs fois par semaine. D'autres manifestations sont organisées au Club maçonnique installé au Palace Hôtel. Les Francs-maçons possèdent également leur propre hôpital et leur propre Comité d'aide sociale.

La loge unie des Théosophes



Situés dans une série de bureaux dans le Pacific Building sur Market Street, la loge des Théosophes est moins une fraternité qu'un ordre philosophique qui suit les préceptes de sa fondatrice, Helena Blavatsky. Ces préceptes sont :

1. De former le noyau d'une fraternité universelle de l'Humanité sans distinction de race, de croyance, de sexe, de caste ou de couleur.
2. De promouvoir l'étude comparée des littératures, des religions et des sciences.
3. De mener des investigations sur les mystères cachés de la Nature et sur les pouvoirs psychiques et spirituels encore latents chez l'homme.

La Loge Unie n'est qu'une des quelques factions de l'ordre théosophique originel, qui se divisa après la mort de ses fondateurs. La Fraternité universelle et société théosophique, qui insiste sur l'aspect de fraternité de l'ordre, entretient une colonie utopiste à Point Loma, près de San Diego. Le Temple du Peuple, dont le quartier général se trouve à Temple Home sur Pismo Beach, était un sanatorium privé et une colonie communautaire qui était quasiment abandonné en 1913. Les racines de l'ordre théosophique se trouvent à Adyar, un quartier de Madras en Inde. Tous les groupes éclatés conservent des loges dans quasiment toutes les villes importantes des Etats-Unis, avec un nombre plus important en Californie que dans tous les autres états réunis. En 1926, le nombre total de membres appartenant à l'un ou l'autre groupe dépassait les 50 000.

La Loge Unie est une société secrète qui ne possède pas de chef déclaré. Elle se consacre aux investigations sur l'occulte plus qu'à tout autre domaine. Les novices apprennent à libérer leur esprit des considérations matérielles pour employer au mieux leurs potentiel psychique inexploité. Les théosophes expérimentés acquièrent des talents tels que la télékinésie,

l'écriture automatique, la clairvoyance et la télépathie avec des « intelligences supérieures » qui ont transcendé le plan matériel. Les théosophes utilisent également leurs pouvoirs pour étudier « Ceux du Noyau », une race d'entités immatérielles qui habitent le manteau de lave situé sous la croûte terrestre. Selon la doctrine de la Loge Unie, « Ceux du Noyau » approchent la surface de la Terre en deux endroits connus seulement, où les théosophes font de fréquents pèlerinages. Ces lieux sont le mont Shasta (voir page 88) et une source chaude située près de Reykjavik en Islande.

Un investigateur peut rejoindre la Loge Unie pour une somme de 500 dollars. Cette adhésion donne accès à toutes les réunions et toutes les conférences et permet également d'accéder à la bibliothèque de l'ordre, qui renferme les œuvres complètes de Mme Blavatsky et une riche collection d'ouvrages littéraires orientales, la plupart en langue sanskrite.

La Ville Sainte

Le Père William E. Riker fonda la « Parfaite voie divine chrétienne » en 1918 à San Francisco. Cette même année, il bâtit la Ville Sainte, une retraite utopique située dans les montagnes de Santa Cruz, entre Santa Cruz et San José, comme un refuge pour sa congrégation, qui attend le prochain Armagueddon durant lequel toutes les races humaines, à l'exception notable de la race blanche, seront balayées par un déluge divin. Le dogme raciste de Riker rejoint celui du Ku Klux Klan et cet ordre a été jugé pour une grande variété de crimes dont la sédition et les meurtres à caractères raciaux mais les charges ont été toujours été abandonnées. La colonie repose sur le passage des automobilistes qui voyagent vers Santa Cruz par l'autoroute de l'État, et compte un restaurant, un garage et une imprimerie. Les membres masculins et féminins sont soigneusement séparés et aucun enfant n'est toléré. L'ordre mène occasionnellement des campagnes de recrutement à San Francisco et dans d'autres villes de la Bay Area, mais leur effectif ne dépassera jamais 300 personnes, en particulier parce que les membres doivent céder tous leurs biens à la communauté. Contrairement à la plupart des étranges tentatives de communautés utopistes, la Ville Sainte continua à exister jusqu'à la mort de Riker en 1952.

L'ancien et mystique ordre de la Rose-Croix (AMORC)

Cet ordre ouvrit ses portes à Tampa, en Floride en 1915, enseignant aux initiés les arcanes des mystères d'Akhenaton et de l'Égypte ancienne. Le fondateur et premier Imperator de l'ordre, Hervé Spencer Lewis, fut à l'origine de l'installation de loges/collèges dans les grandes villes des États-Unis, dont



une se trouve au 1255 Market Street à San Francisco. Au sein du collège, les étudiants peuvent obtenir des doctorats de philosophie, chimie et physique ésotériques, et participer à des rites secrets destinés à acquérir du pouvoir personnel. Ces rites sont en fait beaucoup plus dérivés de la magie sexuelle tantrique que des anciennes sociétés égyptiennes. Les revendications de l'ordre concernant la Rose-Croix a conduit à des querelles durables avec les enclaves rivales des Rose-Croix dans le monde entier, dont celle du *Ordo Templi Orientis* d'Aleister Crowley. En 1928, l'AMORC se lance dans la diffusion de messages dans le monde entier par le biais de radios basses fréquences, et l'ordre engendre des loges en Europe, en Asie, et en Australie.

En 1927, Lewis choisit Park Avenue et Naglee à San José comme site du Temple suprême de l'ordre. Peu de temps après avoir posé la première pierre, l'Imperator fit un pèlerinage, accompagné de plus de 100 suivants en Égypte, revenant quelques mois plus tard avec la plus grande partie de ce qui allait constituer la collection privée d'antiquités égyptiennes la plus importante des États-Unis. En 1932, le complexe de l'ordre comprend le Musée rosicrucien des antiquités égyptiennes, comprenant une petite réserve d'artefacts centrés sur le règne d'Akhenaton de 1411 à 1375 avant JC, et l'auditorium Francis Bacon, le plus grand de San José. En 1934, l'ordre fait construire l'université Rose-Croix, dont l'apparence figure un temple égyptien et dont l'entrée est gardée par quatre sphinx. L'une de ces statues comporte une cache dans son torse où se trouvent les documents importants de Spencer. En 1936 un planétarium, doté du premier projecteur d'étoile du monde, est inauguré.

Pinkerton National Detective Agency

La riche histoire de la Pinkerton remonte à 1850 à Chicago, quand un immigrant écossais, Allan Pinkerton, fonde l'agence nationale de détectives Pinkerton. La Pinkerton fut employée pour protéger les chemins de fer et plus tard, démasqua une bande de faux-monnayeurs. En 1861, Pinkerton gagna une reconnaissance nationale quand fit avorter une tentative d'assassinat contre Abraham Lincoln.



Nouvelle occupation

Détective de la Pinkerton

Des joueurs pourraient souhaiter incarner des détectives de la Pinkerton, et avoir ainsi accès aux nombreux dossiers criminels et autres ressources que détient l'agence. Toutefois, de tels agents ne sont pas au-dessus des lois et des investigateurs qui perpétreraient des actes criminels sous prétexte de résoudre des crimes se retrouveraient sans emploi et sans doute poursuivis en justice.

Niveau de vie : Classe Moyenne

Contacts et relations : Officiers de police (habituellement des inspecteurs) et des criminels, dont certains peuvent être des gangsters réputés qui doivent une faveur ou deux aux détectives. Mais peut-être est-ce le contraire.

Compétences : Comptabilité, Négociation, Baratin, Droit, Métier : Photographie, Psychologie, Trouver Objet Caché, Armes à feu : armes de poing.

Spécial : En raison du respect qu'inspirent les détectives de la Pinkerton par rapport aux autres privés, ils gagnent un bonus de +10 % sur toutes les compétences de communication quand ils ont affaire à des services du gouvernement, comme la police, les bibliothèques, les services d'archives et les hôpitaux.

Entité paramentale

De sa fenêtre surgit une chose brunâtre qui agitait frénétiquement ses longs bras levés vers lui. Il pouvait distinguer entre eux un visage tendu vers lui, un masque aussi étroit que la tête d'un furet, un triangle brunâtre complètement vide, avec deux points au-dessus qui pouvaient figurer des yeux ou des oreilles, et un point dessous, au-dessus d'un menton pointu… non, un museau… non, une toute petite trompe, une gueule avide qui semblait vouloir aspirer sa moelle.
« Our Lady Of Darkness »

Fritz Leiber

Caractéristiques

CON	10*	Endurance	50 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	09*	Puissance	45 %
TAI	10*	Corpulence	50 %
INT	07	Intuition	35 %
POU	10*	Volonté	50 %

** Ces caractéristiques sont multipliées si des points de POU additionnels sont sacrifiés lors de l'invocation (par exemple, si 4 points sont offerts, les caractéristiques de l'entité sont doublées ; si 7 points sont sacrifiés, elles seront triplées etc.).*

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10

Armure
Varie en fonction du matériau utilisé pour constituer le corps, de 0 (papier) à 10 (pierre)

Sortilèges : aucun

Perte de SAN : 1/1D8 points pour la voir se matérialiser. Le gardien pourra ajouter des pertes additionnelles liées au découragement de la voir se reformer encore et encore.

Quand la guerre civile éclata, Pinkerton aida à mettre en place les services secrets fédéraux, dont il prit la tête. L'agence était également connue pour traquer des hors-la-loi célèbres comme Jesse James, les frères Reno, Butch Cassidy et le Sundance Kid. Toutes ces actions firent se braquer les regards sur l'agence.

Sur la façade du bâtiment de trois étages qui accueillent le quartier général de l'agence est accroché sa devise « Nous ne dormons jamais » sous un gigantesque œil en noir et blanc. Ce logo serait plus tard à l'origine du terme « private eye » (détective privé, NDT).

À la mort d'Allan Pinkerton en 1884, l'agence fut reprise par ses deux fils, Robert et William Pinkerton. Dans les années 1890, les agents étaient souvent mandatés pour briser des grèves. Une grève contre le Syndicat des ouvriers métallurgistes entraîna une bataille qui dura une journée entière et qui coûta la vie à neuf travailleurs et à sept agents de la Pinkerton. Cet événement fit mauvaise presse à l'agence. Malgré cette déconvenue, l'agence prospéra des années durant, et permit d'éliminer un syndicat du crime après l'autre jusqu'au vingtième siècle. L'agence resta dans la famille, avec le petit-fils d'Allan Pinkerton, Allan II, qui prit sa tête en 1907, suivi par son arrière petit-fils, Robert II, en 1930.

Dans les années 1920 et 1930, l'agence Pinkerton s'est développée jusqu'à posséder des bureaux dans les plus grandes villes des États-Unis. Chaque bureau est dirigé par un superintendant et emploie une dizaine d'agents. Le célèbre auteur de romans policiers, Dashiell Hammett (voir page 108), fut employé par cette agence jusqu'en 1922, mais une mauvaise santé générale due à la grippe espagnole qu'il avait contracté pendant la Première Guerre mondiale l'obligea à prendre sa retraite. Le bureau de San Francisco est situé dans le James Flood Building, chambre 314, au 870 Market Street. Le superintendant local est Phil Greaque.

Cultes imaginaires

Trois ordres cherchent à étendre leur influence sur la ville grâce à l'utilisation du Mythe.

Mater Tenebrarum



Cette secte a recruté de nombreux auteurs de San Francisco (dont Ambrose Bierce, Jack London, George Sterling, Clark Ashton Smith et Dashiell Hammet). Ce groupe utilise l'art magique de la mégalopolisomancie, qui repose sur la manipulation des énergies paramentales que génèrent les grands rassemblements de population dans les grandes métropoles. Thibaut DeCastries, l'auteur du livre *Mégalopolisomancie* (auto édité en 1897), dirige le culte, dont le but est de découvrir des vérités cosmiques par le biais d'une pseudo-science ésotérique enseignée par l'occultiste. DeCastries a parfois eu des querelles avec l'un ou l'autre de ses acolytes, et des rumeurs circulent sur sa possible implication dans la mort de London, de Bierce, et dans le suicide de Sterling. DeCastries cherche constamment de nouveaux disciples à dominer et pourrait bien avoir engendré des dizaines de disciples indépendants grâce à son livre.

La mégalopolisomancie utilise la metagéométrie néo-pythagoricienne qui permet à celui qui la maîtrise de voir dans l'avenir et de déchaîner sa vengeance sur ses ennemis en lâchant sur eux une entité paramentale (voir encart ci-contre).

Les entités paramentales

La nature exacte de ses êtres étrangers à notre monde est inconnue, mais des formules de mégalopolisomancie permettent de les invoquer sur Terre. L'invocateur devra être un expert en mathématiques pour élaborer l'équation complexe nécessaire à la génération de l'entité. La préparation prend plusieurs jours et requiert une localisation très spécifique. Le message chiffré sur lequel l'équation est apposée doit être caché dans un endroit où l'entité doit se matérialiser. L'invocateur dépensera de façon permanente un point de POU qu'il placera dans la formule après avoir terminé l'équation. Chaque tranche de trois points supplémentaires sacrifiés augmentera les caractéristiques de l'entité. Celle-ci peut prendre forme n'importe quand après que l'équation a été achevée, mais elle ne quittera les lieux que si sa victime supposée a été tuée ou que la formule qui la lie est détruite.

Ne jouissant pas d'une enveloppe physique par elles-mêmes, les entités paramentales s'en construisent une à partir des matières inanimées les plus proches qu'elles trouvent autour d'elles : du papier, du bois, du béton et même des végétaux morts ou des cadavres d'animaux peuvent faire l'affaire. L'entité sculpte les matériaux bruts en une forme humanoïde dont l'apparence sera déterminée par les désirs ou les peurs les plus profonds de la victime (par exemple, une belle femme dotée d'un tentacule unique qui pointera hors du visage et s'enroulera autour de l'ennemi de l'invocateur pour lui arracher la vie). L'enveloppe physique de l'entité peut être détruite temporairement, mais elle se reconstituera en un nombre de minutes égal à 20 moins son POU. Le seul moyen pour la victime de se débarrasser de l'entité paramentale est de détruire la formule.



Une entité paramentale

Amorce de scénario

Les anciens de Chinatown racontent l'histoire de la soie de Fu Sang, un tissu tissé par de gigantesques vers à soie dans la terre perdue légendaire de Fu Sang. D'après les légendes, les Chinois firent du commerce avec les habitants de Fu Sang entre 300 et 500 après JC. Nombreux sont ceux qui pensent que Fu Sang est en fait la Californie. La soie posséderait des propriétés fabuleuses qui varient d'une histoire à l'autre. Quelques brins seraient capables de supporter le poids de plusieurs centaines de kilos d'or. Un andain de tissu serait insensible aux flammes et pourrait même arrêter les balles. Autrefois prisé par les Empereurs de Chine, la soie apparaît occasionnellement sur le marché noir de Chinatown en toutes petites quantités et son prix atteint des sommets. Les chefs tongs aiment à s'en parer.

La soie est un dérivé de mues de larves chthoniennes qui sont ramassées sur les lieux des éclosions, habituellement dans des galeries profondes crées par les mouvements de la faille de San Andreas. Une telle crevasse s'est ouverte dans les profondeurs sous Chinatown et le Tong Kung Tow y ramasse les étranges fils de silicate pour les tisser en soie

La Tapisserie de l'Infini

Il s'agit d'un ordre monastique établi selon un modèle bouddhiste, qui compte un nombre inconnu de moines qui vivent sans les collines de Colma, reclus dans un manoir victorien offert par un philanthrope local anonyme. Les moines sont des initiés de Daoloth, l'Interprète des Voiles, et cherchent à se perdre dans la contemplation de la transcendance entre l'espace et le temps. Ils considèrent que le passé, le présent et le futur sont conçus comme des équations mathématiques et vénèrent Daoloth comme leur gardien. À ces fins, et pour préserver leur propre santé mentale, les moines doivent perdre la vue pendant leur initiation. Bien que vivant en milieu très fermé, les moines pourraient approcher les investigateurs pour leur donner des informations si une perturbation de la Tapisserie de l'Infini d'origine humaine était assez importante pour les inciter à faire appel à des étrangers (ce qui est prédestiné). La Tapisserie de l'Infini recrute de nouveaux membres au sein de la communauté scientifique. Ils les attirent en leur proposant de leur révéler des secrets sur les vérités de l'univers.

Le Tong Kung Tow

C'est une confrérie de petite taille mais qui jouit d'une influence certaine. Les Kung Tows sont des réminiscences des vieux jours de Chinatown, quand les guerres ouvertes faisaient rage dans les rues et que des affiches annonçaient ouvertement les contrats pour les tueurs à gage. La police les surveille de très près, mais n'a jamais pris un Kung Tow sur le fait. Quand un meurtre a lieu à Chinatown, tous les membres du Tong sont ostensiblement présents sur leur lieu de réunion à Waverly Place ou dans un restaurant du quartier. Cependant, des rumeurs laissent entendre que le Kung Tow peut assassiner n'importe qui, Blanc ou Chinois, pour le compte quiconque rendrait hommage à leur déité. Le Tong Kung Tow vénère Shugoran, un avatar de Nyarlathotep. Trois enfants de Shugoran servent d'ailleurs le Tong et ce sont eux s'occupent de ceux que le Tong désire voir mort pour que cela n'incrimine leurs maîtres. Ceux qui veulent la mort d'une personne se rendent dans un lieu de prière sur Duncombe Alley, où ils rendent hommage à une idole. Après avoir longuement prié et effectué un don conséquent au temple, le requérant inscrit le nom de son ennemi sur une bande de papier rouge et le laisse tomber dans un trou situé devant l'image de Shugoran. La personne dont le nom a été écrit trouve inévitablement la mort dans les 24 heures qui suivent.

Le culte profond de Lang-Fu

Cet ancien culte profond vit le jour au sein de communautés côtières de la Chine du Sud où il est actif depuis des milliers d'années. En 1848, quand de l'or fut découvert dans la Sierra Nevada, de nombreux immigrants chinois embarquèrent pour la Californie afin d'y tenter leur chance. Des membres de ce culte les accompagnèrent. C'est aujourd'hui l'un des cultes les plus puissants et les plus craints de San Francisco, en particulier en raison de la réputation de son chef, l'énigmatique et puissant Lang-Fu, un sorcier sans âge qui vit depuis plus de deux mille ans.

Lang-Fu est une figure mystérieuse de la pègre chinoise. Peu de gens ont posé les yeux sur lui, et ceux qui l'ont fait en ont très peur. Lang-Fu fait régulièrement des affaires avec les gangs des Tongs locaux, faisant entrer ou sortir en contrebande tout ce qu'il désire : armes, opium ou immigrants illégaux. Même les dirigeants des plus puissants Tongs à San Francisco savent ne pas le courroucer. Une histoire locale raconte qu'il y a quelques années, un chef tong insulta Lang-Fu lors d'une réunion entre gangs. Quelques instants plus tard, devant tout le monde, ses membres commencèrent à se flétrir et il mourut du choc. Lang-Fu fut le seul homme présent à ne pas hurler ni même bouger un cil pendant toute l'atroce agonie. Depuis cet épisode, tout le monde s'efforce de ne pas irriter Lang-Fu et il existe à présent un dicton à Chinatown : « si tu entends parler de Lang-Fu, c'est qu'il sait déjà tout de toi. S'il n'aime pas ce que tu représentes, alors tes jours sont comptés ».

Lang-Fu mis à part, le prêtre principal du culte est Chao Ying, un hybride qui n'a jamais terminé sa mutation en profond. Il constitue la partie visible du culte, et la plupart de ceux qui en connaissent l'existence le prennent à tort pour son chef.

Lang-Fu

Sorcier Millénaire, plus de 2000 ans

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	17	Connaissance	85 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	10
Santé Mentale	13

Compétences

Sciences humaines :	
- Anthropologie	75 %
- Archéologie	65 %
Sc- Histoire	50 %
Sciences formelles :	
- Astronomie	70 %
- Chimie	50 %
Sciences de la vie :	
- Histoire naturelle	60 %
- Pharmacologie	65 %
Sciences de la terre : Géologie	35 %
Mythe de Cthulhu	35 %
Baratin	85 %
Premiers soins	95 %
Se Cacher	75 %
Bibliothèque	95 %
Écouter	85 %
Médecine	55 %
Sciences occultes	70 %
Persuasion	85 %
Psychologie	75 %
Discrétion	85 %

Langues

Aklo	30 %
Arabe	95 %
Aztèque	87 %
Cantonais	98 %
Profond	87 %
Anglais	89 %
Français	90 %
Allemand	89 %
Grec ancien	77 %
Hakka	96 %
Hindi	92 %
Japonais	92 %
Latin	80 %
Malais	92 %
Mandarin	99 %
Mongol	96 %
Polynésien	88 %
Russe	89 %
Espagnol	87 %
Tibétain	99 %
Vietnamien	98 %

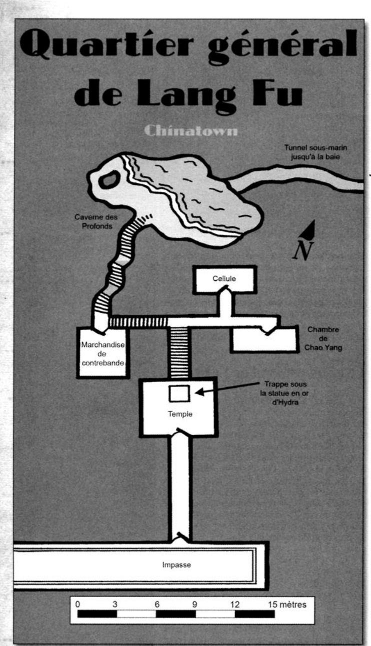
et d'autres, à l'appréciation du gardien

Combat

Corps à corps : bagarre	30 %

Armure : Le Manteau de Vie de Lang-Fu le protège de toutes attaques utilisant de l'énergie cinétique, réduisant leurs dommages au minimum possible. Les armes qui empalent n'empalent pas.

Sortilèges : tous ceux décrits dans le livre de base de l'Appel de Cthulhu, plus Enchanter Encens et Appeler un Esprit.



Le culte profond opère à partir d'un temple situé à Chinatown. L'entrée se fait par une porte anodine, nichée dans une impasse. Derrière cette porte, un long couloir aboutit à un sanctuaire qui semble au premier abord être un temple bouddhiste. Il est en fait dédié à la mère des Profonds, Mère Hydra. La statue dorée de Bouddha est creuse et dissimule une statue en or d'Hydra. Les symboles qui décorent les murs autour de la statue ne sont pas des caractères chinois mais sont des transcriptions écrites en langage profond, qui annoncent le retour imminent de Cthulhu.

Sous le faux Bouddha se trouve une trappe qui mène droit dans l'antre du culte. Des stocks d'armes et de drogues sont entreposés dans des salles aménagées à cet effet. À un niveau encore plus bas se trouve une petite caverne dotée d'un passage immergé qui donne droit dans la baie. C'est par ce passage que les adorateurs et les profonds font transiter des marchandises illégales qu'ils désirent faire entrer ou sortir de la ville. Des prisonniers sont enfermés ici, enchaînés à des anneaux solidement fixés aux parois rocheuses. Ils sont gardés à cet endroit jusqu'aux nuits où sont prévues les cérémonies, qui prennent place au nord sur la plage de Pearl Beach, et durant lesquelles ils seront sacrifiés.

Lang-Fu

Lang-Fu est le dirigeant âgé du culte des profonds. Il est en vie depuis plus de deux mille ans. Durant une grande partie de ces années, il a été impliqué dans les activités d'un culte de profonds, tout d'abord sur la côte sud de la Chine puis, avec l'avènement du Nouveau Monde, sur la côte ouest d'Amérique du nord.

Lang-Fu se soucia tout d'abord de maintenir un climat d'instabilité politique en Chine et plus généralement en Asie grâce à des plans astucieux. Son plus grand succès fut la crue soudaine de la Huang To (la Rivière Jaune) en 1194, qui causa la mort de centaines de milliers de personnes. Plus récemment, il participa à l'envoi d'armement produit par la NWI à différents chefs de guerres chinois, et il utilise parfois les Profonds pour embarquer ou débarquer ces équipements. On a également confié à Lang-Fu le soin de dessiner et développer les temples de Rhon-Paku.

En raison des nombreuses relations que Lang-Fu possède à San Francisco, il sera au courant des activités des investigateurs bien avant que ceux-ci soient au courant de son existence. Si quiconque met Lang-Fu en colère, sa réponse favorite est le sort *Atrophie d'un membre*.

Lang-Fu est l'un des membres fondateurs de la Fraternité de la Bête. En raison de son implication dans la Fraternité, Lang-Fu voyage souvent à l'étranger. Au cours d'une campagne se déroulant à San Francisco, ses apparitions devraient par conséquent être sporadiques, et il devra toujours sembler surgir de nulle part. Toutes les personnes liées au Mythe à San Francisco le connaissent et craignent ses pouvoirs. Lang-Fu n'a pas de sang profond. Il utilise son *Manteau de Vie* pour rallonger son existence. Voir ci-contre à ce sujet.

Le Temple de Rhon-Paku

Rhon-Paku est une nouvelle religion qui s'est récemment développée de par le monde lors de ces dix dernières années. Le temple de San Francisco fut l'un des premiers à voir le jour en 1921. Les membres sont pour la plupart de jeunes gens déçus par le monde frivole des années 1920. Ils sont attirés par le message simple, prônant un amour fraternel, que propagent les temples, le tout mâtiné d'un léger et intrigant parfum d'occultisme. Au milieu des années 1920, neuf autres temples ont été fondés dans le monde, à New York, Paris, Londres, Berlin, Mexico, Rio de Janeiro, Bruxelles, Sydney et Hong Kong.

Le temple local de Rhon-Paku est situé dans les vieux quartiers de la ville basse de San Francisco. Les vertus prêchées par le temple sont « amour, paix, fraternité ». Leur mentor, Rhon-Paku, est un saint homme mystérieux qui vit dans un village isolé du nord de l'Inde. Il enseigne aux disciples que grâce à des prières rituelles, ils peuvent changer le monde et en faire un endroit plus agréable à vivre.
Les disciples de Rhon-Paku expliquent joyeusement qu'un jour béni approche à grands pas, et que le matin de ce jour très spécial, leurs prières et leurs rituels résonneront dans le temple, au milieu des vapeurs d'encens. Rhon-Paku doit bientôt annoncer la date de ce jour qui sera grand et glorieux.

Chaque temple est dirigé par un disciple local, qui a reçu les *Révélations de Rhon-Paku* par voie postale. Dans le temple de San Francisco, c'est une immigrée argentine nommée Gloria Hurtado qui occupe ce poste. La seule relation qui unit les différents temples est un fonds commun qui récupère les sommes excédentaires pour les distribuer aux temples moins fortunés. Les investigateurs seront les bienvenus s'ils veulent rejoindre le culte. S'ils franchissent le pas, il leur sera demandé de procéder régulièrement à des dons substantiels et d'assister aux offices deux soirs par semaine. Ils devront également passer une demi-journée au temple durant le week-end. Après six mois à ce rythme, les investigateurs pourront recevoir une croix d'expérience en sciences occultes.

Même si les membres du temple de Rhon-Paku sont véritablement et naïvement convaincus par les enseignements de leur Saint homme, cette organisation globale poursuit en fait un but beaucoup plus sinistre. Le temple est en effet lié au culte profond de Lang-Fu et aux activités douteuses de l'entreprise New World Incorporated (voir page 21).

Gloria Hurtado

Gloria Hurtado arriva à San Francisco avec son mari Victor en 1919, en provenance de Buenos Aires. Victor trouva un emploi sur les docks, tandis que Gloria demeura au foyer, espérant fonder une famille dans cette nouvelle terre porteuse d'espoir. Des années plus tard, quand ils réalisèrent qu'ils ne pourraient avoir d'enfants, Gloria commença à donner des cours de Flamenco à Russian Hill pour s'occuper. Leur relation s'effilocha et un beau jour, son mari la quitta et disparut sans laisser de traces. Gloria était alors au plus mal, et se tourna vers le temple de Rhon-Paku. Elle trouva un nouveau sens à sa vie grâce aux enseignements spirituels dispensés par le temple. En quelques années, elle renonça au Catholicisme et prit la tête du Temple de San Francisco.

Gloria est une femme séduisante, très mince, qui possède la grâce qui sied aux danseuses. Ses cheveux sombres sont longs et raides, et son visage mélange harmonieusement les traits espagnols et ceux des Indiens d'Amérique du Sud. C'est une femme passionnée dont l'humeur passe rapidement du bonheur intense à la dépression et vice versa. En s'appuyant sur les nouveaux enseignements suivis dans le temple de Rhon-Paku, elle tâche de contrôler son tempérament. Elle est totalement ignorante des vrais buts du temple de Rhon-Paku.

Nestar Mobedan Mobed

Ce petit culte, originaire de Perse, révère le Grand Ancien Cthugha en tant que vrai dieu et comme force spirituelle. Nestar Mobedan Moped fut fondé par un prophète autoproclamé (nommé Nestar) et par des fondamentalistes zoroastriens qui vécurent en Perse au sixième siècle de notre ère. Nestar dénonça le matérialisme de la classe fortunée des prêtres et, accompagné par un petit groupe de suivants, il s'évanouit dans la nature. Vingt ans plus tard, alors qu'on pensait les Nestariens perdus et qu'on les avait quasiment oubliés, Nestar surgit à la tête d'une armée de bric et de broc qui descendit des montagnes pour fondre sur la ville, passant la majeure partie de celle-ci par le feu. Avant qu'ils aient pu atteindre le palais, qu'ils appelaient la Tour de Dieu, et le raser, ils subirent la contre-attaque des gardes de la ville et furent mis en déroute après avoir subi de lourdes pertes. Nestar fut découvert parmi les victimes. La croyance généralement admise est que le culte est tombé en désuétude après cet événement.

Néanmoins, le culte survécut, et perpétua en secret ses pratiques, ses rituels et ses sacrifices en hommage à Cthugha. La lignée des grands prêtres fut préservée, et la charge passa de génération en génération, jusqu'à ce jour. Le Mobed, comme il est connu de ses suivants, mène les rituels et est responsable de la conservation des liturgies contenues dans le livre intitulé *Les Lettres de Nestar*, qui est en fait le testament manuscrit du prophète fou qui fut à l'origine de tout cela.

Le culte demeura dans ce qui est à présent l'Iran jusqu'au milieu du dix-huitième siècle, quand il déménagea vers Bombay, en Inde.

Assassins du culte

Le culte utilise les services d'une ancienne secte d'assassins chinoise réputée disparue il y a bien longtemps. Les membres de cette secte peuvent être identifiés par l'auriculaire qui manque à leur main gauche, qui est brûlé lors de leur intronisation dans la confrérie. Les assassins sont vêtus de soie noire, et sont versés dans l'utilisation de poignards et de poisons. Ils sont d'une loyauté sans faille envers le culte et plus encore envers Lang-Fu. Ils sacrifieront leurs vies pour ce dernier sans hésiter une seconde. Ci-dessous se trouvent les données d'un assassin typique du culte.

Assassin du Culte

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Vie	14
Santé Mentale	0

Compétences

Athlétisme	95 %
Se cacher	95 %
Arts Martiaux	95 %
Pickpocket	90 %
Discrétion	95 %

Langues

Cantonnais	60 %
Mandarin	30 %
Anglais	30 %

Combat

- Bagarre 80 %
  dégâts 2D3 + Impact
- Couteau de lancer 80 %
  dégâts 1D4
- Poignard* 80 %
  dégâts 1D6+2 + impact
- Dague 65 %
  dégâts 1D4+2+Impact

* Ce poignard de combat possède un tranchant dentelé qui, entre les mains d'un combattant expérimenté, cause 1D6+2 points de dommages. Cette arme peut également empaler.

Le Manteau de Vie de Lang-Fu

Lang-Fu porte ce vêtement magique très ancien depuis des siècles. Il est fait de soie verte et cousu de symboles magiques en fils d'or. C'est un objet personnel et il ne fonctionne que sur Lang-Fu. Le manteau protège le sorcier de toutes les attaques qui utilisent l'énergie cinétique, et réduit les dommages infligés par ces attaques au minimum possible. Les armes qui empalent habituellement n'empalent pas quand elles sont utilisées face au Manteau de Vie. Celui-ci est par contre sans effet contre le feu, l'électricité, etc.

Le Manteau peut également stocker et fournir à Lang-Fu jusqu'à vingt points de magie supplémentaires. Cet artefact est bien entendu le secret de la longévité de Lang-Fu, et repousse la mort depuis des siècles. S'il est enlevé plus de quelques minutes, le corps de Lang-Fu entame un processus de vieillissement irréversible qui le conduit à une mort rapide. Les témoins de la scène devront réussir un test de SAN ou perdre 1D3 points.

Chao Ying

Chao Ying est le prêtre local du culte des Profonds. C'est d'ailleurs un hybride profond. Il se déplace par petits bonds, en traînant les pieds, et ses traits ont une horrible connotation batracienne. Chao Ying dispose d'hybrides et de membres du culte à sa disposition, prêts à combattre pour lui. S'il est attaqué, il aime à se défendre lui-même en utilisant son poignard courbe qu'il garde caché sous sa longue robe.

Chao Ying

prêtre hybride

Caractéristiques

APP	05	Prestance	25 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	00

Compétences

Se cacher	50 %
Discrétion	40 %
Mythe de Cthulhu	20 %

Langues

Cantonnais	80 %
Mandarin	40 %
Anglais	40 %

Combat

- Bagarre — 40 %
  dégâts 1D3
- Poignard — 65 %
  dégâts 1D4+2+Impact

Sortilèges : Contacter Déité/ Cthulhu, Contacter les Profonds, Terrible Malédiction d'Azathoth

Perte de SAN : 0/1D3

Les invocations d'esprits de Lang-Fu

Pour accomplir une invocation, Lang-Fu doit en être en contact physique avec quelque chose de personnel ayant appartenu à la personne décédée qu'il essaye de contacter. Cet objet peut être le jouet préféré d'un enfant, un souvenir datant d'un événement particulier, ou même un organe récupéré sur le cadavre de la personne disparue. Quelquefois, Lang-Fu est capable d'invoquer un esprit simplement en s'asseyant dans ce qui avait été de son vivant son fauteuil préféré ou sa chambre. En général, plus le décès remonte loin, plus l'objet devra être intime, à la discrétion du gardien. Si un investigateur meurt dans le courant d'une aventure et que Lang-Fu parvient à récupérer une partie de son corps ou un de ses objets personnels, il pourra invoquer son esprit pour apprendre ce que les investigateurs survivants préparent.

Une fois qu'il a obtenu un tel objet, Lang-Fu dépense quinze points de magie et entre en transe, sa tête relâchée sur son torse. Une minute ou deux plus tard, il lèvera les yeux, et son expression et son attitude seront celles du défunt. Une fois que l'esprit a été invoqué dans le corps de Lang-Fu, il aura besoin d'un temps d'adaptation pour s'habituer à sa nouvelle enveloppe, d'abord en tentant de contrôler les muscles et les sens, puis en se rappelant comment parler.

D'autres personnes peuvent prendre part à la séance. Tandis que Lang-Fu s'assied d'un côté, toutes les autres personnes présentes dans la pièce doivent joindre leurs mains et former un cercle (très souvent autour d'une table). Chacun d'entre eux dépensera deux points de magie de façon à créer un champ psychique conducteur qui facilitera l'invocation de l'esprit. Ces points dépensés réduisent la quantité nécessaire à Lang-Fu d'un point par deux points dépensés par les membres du cercle, qui peuvent également donner plus s'ils le souhaitent. Si à un moment quelconque, le cercle est brisé, l'esprit est libre de s'en aller.

S'incarner dans le corps de Lang-Fu n'est pas des plus plaisant, et les esprits demandent habituellement à être libérés rapidement. Des dommages physiques ne blesseront pas l'esprit, seulement Lang-Fu. À l'inverse, la magie qui affecte le POU ou l'INT affectera l'esprit, pas Lang-Fu. Pour se libérer, l'esprit devra attendre que le cercle se brise, ou devra parvenir à vaincre les points de magie investis dans le cercle avec les siens propres.

Grimoires et Sortilèges Nestariens

Les Lettres de Nestar

C'est une collection d'aphorismes et de révélations écrites par Nestar, le Mobed originel. Mobed est un terme parsi qui désigne un prêtre de haut rang. Les *Lettres* sont le plus saint des ouvrages du culte et il est utilisé par les différentes sectes pour les guider et guider leurs actes lors de chaque tentative pour amener le monde du côté qui leur convient le mieux. Des copies des Lettres peuvent être trouvées en divers langages, et des copies manuscrites sont utilisées par les différentes sectes. La version la plus complète reste le document perse originel qui est censé se trouver entre les mains d'une faction nestarienne de Bombay. Le texte se présente sous la forme de sept parchemins écrits en pahlavi, un dialecte de la moyenne Perse. Dans ses diverses traductions, l'ouvrage sera habituellement moins complet, voire truffé de fautes. Le gardien devra ajuster les informations ci-dessous en fonction des traductions.

Complexité : Ardu (50%)
Durée : Mois
Mythe : 2
SAN : 2
Sortilèges : Appeler/Congédier Cthugha, Sortilège de Mort, Enchanter une Torche, Danse des Flammes, Invoquer/Contrôler un vampire du feu.
Les *Lettres* indiquent également comment préparer la Sécheresse de Phan.

Danse des Flammes (sortilège)

Ce sortilège projette une boule de feu sur une cible à partir d'un feu existant. Il coûte trois points de SAN et de un à six points de magie, en fonction de la distance entre la cible et le foyer. Pour chaque point de magie investi dans le sort, la boule de feu (approximativement de la taille d'un chou) pourra couvrir une distance d'environ 15 mètres (la distance maximum est donc de 90 mètres). Le sortilège nécessite une minute de préparation par point de magie sacrifié. Les Nestariens utilisent souvent cet effet magique pour provoquer rapidement des incendies dans les forêts et les zones urbaines. Les cibles doivent être impérativement immobiles.

Enchanter une Torche (sortilège)

Une fois la torche enchantée, le sorcier peut l'utiliser pour faire en sorte que le sortilège Invoquer/Contrôler un Vampire du Feu amène plus d'un vampire à la fois. Pour enchanter la torche, le lanceur doit préparer une copie en fer d'une torche, aux dimensions souhaitées, et qui devra absolument porter le signe de Cthugha (une boule de feu stylisée). Il ou elle priera alors Cthugha à haute voix et sans s'arrêter pendant six heures et sacrifiera pendant cette période six points de magie et 1D6 points de santé mentale. La torche doit alors être allumée au nom de Cthugha.

De façon remarquable, cette torche enchantée ne nécessite pas de combustible, la tête métallique continuant à brûler indéfiniment, illustrant ainsi la supériorité de l'esprit sur la matière. Seule une demande au nom de Cthugha pourra faire s'éteindre la torche. Celle-ci doit être allumée pour aider lors du sortilège d'invocation de vampires du feu. Si le sort est lancé avec succès, les vampires du feu supplémentaires ne coûteront au lanceur qu'1D3 points de santé mentale et 3 points de magie. Une variante rare de la torche enchantée est supposée être capable d'enflammer l'or, le plomb, le fer et d'autres métaux lourds, et de les réduire en cendres en quelques minutes.

Préparer la sécheresse de Phan (potion)

Cette potion requiert un nombre important d'ingrédients rares et illégaux, dont de la pâte de pavot et de la rate d'ours fraîches. Quelques tests de **Sciences Occultes** réussis seront nécessaires pour s'assurer que les instructions sont bien suivies à la lettre. Le produit final est un breuvage épais qui apaise et désoriente l'esprit.

Mélangé à la nourriture ou la boisson d'une victime, la potion abaisse sa volonté pendant un nombre de jours égal au POU de la victime, la laissant à la merci de l'administrateur de la drogue. La victime adopte très vite les points de vue et les croyances du manipulateur. Après deux ou trois semaines, l'usage de drogue n'est plus nécessaire, et les altérations mentales de la victime sont accomplies. La victime ne change jamais de personnalité, et son comportement n'est modifié que si la personne qui a administré la drogue le souhaite. Une thérapie peut éliminer progressivement les effets impliqués par cette drogue hypnotique.

Le Mobed

Le dernier Mobed en date est un homme d'origine perse au visage émacié et au corps d'une maigreur maladive. Il est couvert de cicatrices, certaines anciennes, d'autres plus récentes. En raison de ses cicatrices, dues à de nombreux accidents survenus alors qu'il manipulait le feu, la chevelure autrefois abondante du Mobed et sa moustache fournie poussent à présent en touffes éparses et ont commencé à se clairsemer. Personne ne connaît sa véritable identité, et peu de gens en dehors du culte connaissent même son existence. Comme le gîte, le couvert et les vêtements lui sont fournis par ses suivants, il n'a pas de raison d'entrer en contact avec le reste du monde. Ce Mobed vit une vie anormalement longue et apparaîtra dans « Ce feu tuera » dans « les Etoiles sont propices ! ». Par souci de cohérence, le gardien devrait donc permettre au Mobed de survivre aux campagnes dans les années 1920 à San Francisco

Mobed

Grand Prêtre Nestarien, 35 ans

Caractéristiques

APP	06	Prestance	30 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	22	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de vie	09
Santé mentale	00

Compétences

Sciences occultes	40 %
Mythe de Cthulhu	45 %
Athlétisme	50 %
Métier : serrurerie	65 %
Sciences humaines : histoire naturelle	20 %
Discrétion	65 %
Métier : pyromane	95 %

Langues

Anglais	55 %
Espagnol	70 %

Combat

• Bagarre	30 %

Là, ses membres se mêlèrent à la population parsie, des réfugiés zoroastriens forcés de quitter la Perse à l'arrivée des musulmans. Des années plus tard, le Mobed émigra vers l'Angleterre et l'un de ses descendants embarqua pour les États-Unis, amenant finalement *Les Lettres de Nestar* à San Francisco au début du vingtième siècle.

Comme indiqué dans les *Lettres*, 1906 était la première année durant laquelle les astres seraient propices. Cette année-là, Cthugha pourrait être invoqué et lâché sur les impurs, les avares et les scélérats. En avril de cette année, le Mobed prépara tous les rituels nécessaires à l'invocation de Cthugha. Ses plans étaient de voir la ville ravagée par les flammes, mais ils furent en partie contrecarrés par le tremblement de terre imprévu qui se déclencha ce matin-là.

Même si Cthugha ne fut pas invoqué avec succès, les centaines de vampires du feu qui furent lâchés dans San Francisco embrasèrent la ville. Trois jours plus tard, la plus grande partie de la vieille ville de San Francisco était réduite en cendres.

Le culte est toujours en activité dans les années 1920, sous l'autorité du même Mobed qui invoqua les vampires du feu en 1906. Le culte ne compte que peu d'adeptes, dont la plupart sont des hommes dont les familles sont originaires d'Inde. Même si le culte ne frappera pas un grand coup avant longtemps, le culte aime à déclencher régulièrement des incendies à San Francisco en invoquant des Vampires du feu dans les habitations des locaux qu'ils sacrifient à la gloire de Cthugha. De nombreux Nestariens s'entraînent régulièrement à manipuler des vampires du feu invoqués, une épreuve de foi que l'on peut rapprocher des manipulations de serpents dans certains cultes chrétiens aux États-Unis. En conséquence de cet entraînement, les Nestariens subissent très souvent de nombreuses brûlures qui laissent des marques disgracieuses sur leur corps.



Gloria Hurtado

Dirigeante de Rhon-Paku, 38 ans

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	10	Endurance	05 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	60

Compétences

Pratique artistique : Flamenco	65 %
Premiers soins	30 %
Bibliothèque	30 %
Sciences occultes	50 %
Persuasion	65 %
Psychologie	45 %

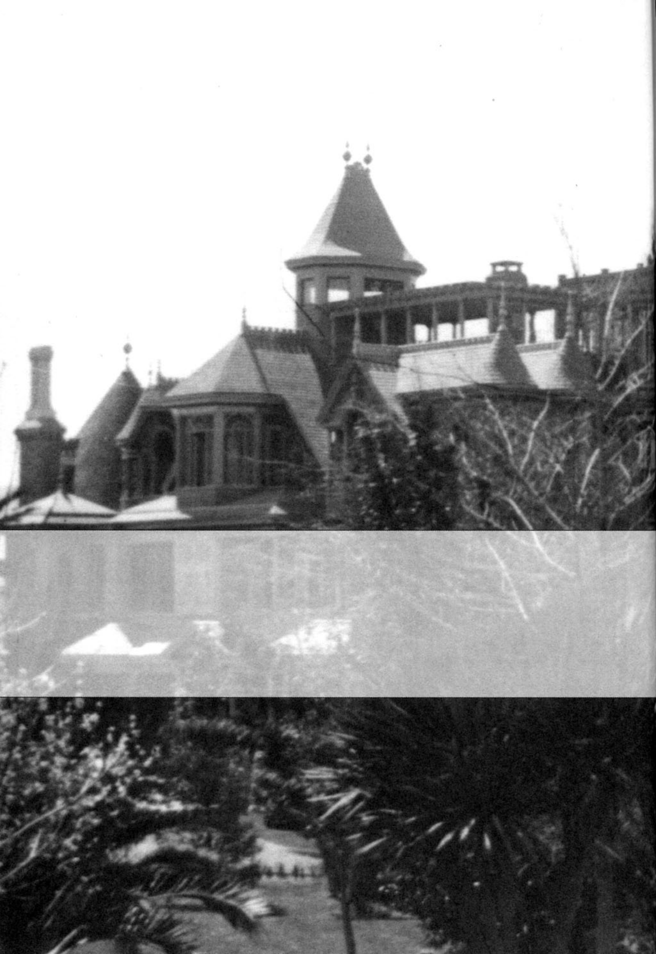
Langues

Arabe	55 %
Anglais	55 %
Hindi	75 %
Pahlavi	85 %
Sanskrit	25 %

Combat

• Bagarre dégâts 1D3	30 %

Sortilèges : Appeler/ Congédier Cthugha, Sortilège de Mort, Enchanter une Torche, Danse des Flammes, Invoquer/ Contrôler un Vampire du Feu.



Légendes & Célébrités



Légendes & Célébrités

Où l'on rencontre des personnalités qui s'intéressent à, ou qui ont contribué à la personnalité de San Francisco.

Légendes

Mammy Pleasant

Mary Ellen Pleasant arriva à San Francisco en 1848 sur le bateau à vapeur Bolivia et devint rapidement la cuisinière et la ménagère la plus recherchée de la ville. Elle était décrite par certains comme étant « une gigantesque négresse, aussi noire que l'intérieur d'une mine de charbon, mais dénuée de tout trait négroïde », quand d'autres la décrivaient comme étant si pale qu'elle devait teinter sa peau avec de l'huile de noix pour passer pour une noire. Mary Pleasant était une esclave affranchie originaire d'une plantation de Géorgie, et elle avait beaucoup appris sur la route de son voyage vers Francisco, dont elle deviendrait la reine vaudou.

Après s'être mariée à un membre de la famille de Marie LeVeau, la reine vaudou de la Nouvelle-Orléans, Mammy Pleasant étudia la magie noire avec cette sorcière, affinant ses talents, censés avoir été transmis par ses ancêtres, une lignée de sorciers vaudous originaires de Saint Domingue. Elle fit également l'apprentissage de l'art de l'extorsion de fonds. En effet, son mentor utilisait contre eux les secrets des clients de son bordel de Storyville, la Maison Blanche, pour prendre le contrôle de la ville. Quelques années après son arrivée à San Francisco, Mammy Pleasant avait organisé une arnaque similaire en Californie. Elle était propriétaire d'une série de « lieux de détente » où des citoyens influents venaient participer à des cérémonies de magie noire impliquant des orgies durant lesquelles ils étaient présentés à des maîtresses que Mammy Pleasant les forçait ensuite à épouser par chantage. Mammy Pleasant entretenait un réseau d'espions dans la ville, et parvenait ainsi à apprendre les secrets de ceux qu'elle n'avait pas pu séduire par ses subterfuges. Au coin de Bush et Octavia Streets, Mammy Pleasant fit construire une demeure comprenant trente pièces, dotée d'issues secrètes. Dans le sous-sol se trouvait un temple vaudou où elle pratiquait ses enchantements sur des amis et des ennemis. Parmi les personnes invitées à Pleasant House, on trouva des membres du Comité de vigilance, qui participaient à des rites orgiaques comme alternative à une visite aux bordels. Elle engagea un avoué, Thomas Bell, pour gérer sa fortune considérable, faisant de lui l'un des hommes le plus riches de l'État mais aussi une marionnette entre les mains de la reine vaudou. Elle le força à se marier à l'une de ses prostituées et régna sur la ville jusqu'aux années milieu des 1880. Les forces diaboliques qui l'avaient soutenues commencèrent alors à la délaisser et elle dut de plus en plus recourir au meurtre pour tracer sa route. En 1892, Pleasant assassina Bell, mais sa veuve se rebella contre elle et l'expulsa de sa propre maison. Mammy Pleasant mourut sans un sou, le 11 janvier 1904, à l'âge de 91 ans. Pendant le Grand incendie, une troupe d'hommes masqués équipés d'un chariot à incendie, lutta pour empêcher sa maison de brûler, semblant vouloir la protéger absolument (ou peut-être étaient-ils payés pour le faire) malgré le fait qu'elle ait été depuis longtemps inhabitée. La maison demeura en place jusqu'aux années 1920, quand elle fut détruite par un incendie mystérieux. Son fantôme qui, disait-on, hantait toujours la maison, fut ainsi libéré. La cave, où des fidèles continuaient selon la rumeur à se réunir en attendant son retour, fut également ensevelie.



Mammy Pleasant à l'âge de 87 ans

La mystérieuse maison Winchester

Sarah L. Winchester hérita de la fortune issue de la fabrication de la carabine Winchester à la mort de son enfant et de son mari respectivement en 1866 et 1881. Elle hérita également de la culpabilité née du sang versé par l'invention familiale. Un médium lui apprit que les fantômes de ceux qui avaient été tués par un fusil à répétition Winchester voulaient sa perte et qu'ils viendraient la chercher à moins qu'elle n'accède à une étrange requête qui lui avait été transmise par son défunt mari : Madame Winchester devrait construire une maison, et si la construction ne s'arrêtait jamais, jamais elle ne mourrait.

La maison Winchester

Mme Winchester voyagea vers l'ouest jusqu'à ce qu'elle parvienne à la ville de San José dans la vallée de Santa Clara. Là, une maison de trois pièces était en construction. Persuadée d'être arrivée à destination, elle acheta la maison et engagea immédiatement des architectes, des maçons et des charpentiers pour l'agrandir. Alors débuta une frénésie de construction qui ne devait cesser qu'avec la mort de Mme Winchester en 1922. Son héritage fut un palais victorien tentaculaire et surréaliste de 160 chambres, une énigme où certaines portes s'ouvraient sur des murs ou des vides vertigineux, où des escaliers ne menaient nulle part et où une tour d'observation avait été construite pour communiquer avec les esprits. La demeure était un labyrinthe énigmatique destiné à égarer les esprits malins qui pourchassèrent Sarah Winchester toute sa vie.

Mme Winchester avait une obsession dévorante pour le nombre 13 et les toiles d'araignées. Sa maison reflète cette obsession. Les escaliers à treize marches sont monnaie courante, et on trouve nombre fenêtres à vitraux de Tiffany ornées de motifs arachnéens au sein desquels sont serties 13 pierres brillantes, comme une constellation prisonnière de la toile d'Atlach-Nacha. Les jardins furent agrémentés de sentiers tortueux bordés de curieuses statues représentant des sujets ayant trait au surnaturel selon un schéma compliqué. Un « puit sans fond » se trouve près de la maison. Son accès est fermé par un couvercle en acier attaché à une anse.

Sarah Winchester organisait des séances de spiritisme, seule ou avec différents médiums, pour négocier pour sa vie avec les esprits. Toujours recluse, elle avait engagé une équipe d'employés de maison très disciplinée pour gérer ses terres et veiller à ses besoins, mais avant tout pour éloigner le monde extérieur. Dès qu'un ouvrier critiquait les ordres bizarres qu'elle donnait pour le projet de construction perpétuel, elle le faisait remplacer.

Le tremblement de terre de 1906 frappa la maison Winchester avec une force dévastatrice, qui fit s'écrouler une tour de sept étages et retint prisonnière Mme Winchester dans sa chambre, après la chute d'un mur qui bloqua sa porte. Mme Winchester crut alors que ses tourmenteurs spirituels étaient entrés dans le monde des vivants et ordonna que la partie nord de la maison soit murée, pour y enfermer ceux qui étaient venus la chercher.

Sarah Winchester prenait ses cauchemars très au sérieux. Peu de temps après la fin de la



La seule photographie connue de Sarah Winchester, prise à son insu.



L'Empereur Norton

présidence de Theodore Roosevelt en 1909, Mme Winchester rêva qu'un ennemi terrifiant s'était invité dans la maison dans le but de lui nuire. Elle fit sceller sa porte d'entrée principale, et elle interdit qu'on l'ouvrît à partir de ce jour. Elle fit construire une autre porte, plus discrète, pour ses intimes. Elle se méfiait de tout ce qu'elle voyait arriver par les fenêtres de la façade principale. Roosevelt, un ami de la famille, lui fit une visite improvisée en allant à Yosemite et sonna à la porte principale. Même si certaines femmes de chambre l'aperçurent à travers les fenêtres, personne n'osa le laisser entrer. Si Sarah avait été convaincue que cet homme était Roosevelt, elle aurait été heureuse de le recevoir, mais elle pensait apparemment qu'il était un imposteur maléfique qui se faisait passer pour l'ancien président. Supposez qu'elle ait eu raison. Un investigateur présent sur les lieux ne pourrait-il pas, dans ce cas, dégager la porte d'entrée et ouvrir innocemment à une créature sombre et terrifiante ?

La maison est abandonnée pendant plusieurs années après la mort de Sarah. Il n'existe aucun plan de la demeure, et pour y trouver son chemin, on devra recourir à des essais multiples et à des erreurs non moins nombreuses. Les investigateurs devraient se montrer prudents : avec ses portes et fenêtres qui donnent parfois sur du vide, et son état de décrépitude avancé, la maison pourra être fatale en cas de faux pas.

Description de la maison

Mme Winchester ne rechigna pas à la dépense pour les pièces et les installations de sa maison mystérieuse. Une salle de bal digne d'un palais royal est dotée d'un plancher en bois de séquoia sur lequel aucun humain ne posa jamais le pied. Une grande fenêtre Tiffany valant 2000 dollars fut dessinée pour capter et passer au prisme la gloire du soleil levant. Elle est à présent obstruée par un mur issu d'un agrandissement ultérieur. Des fenêtres sont insérées dans le sol, et des placards secrets amènent à des pièces piégées qui ne peuvent être ouvertes que de l'extérieur. La maison ne ressemble à rien plus qu'à la maison de campagne victorienne d'un baron du rail, qui aurait été frappé par une forme de cancer architectural, qui aurait engendré frénétiquement des extensions assemblées anarchiquement. C'est un hommage grandiose aux curiosités et aux psychoses de l'âme humaine… ou aux forces qui incitèrent Sarah Winchester à ériger cette défense pour se protéger d'elles.

L'Empereur Norton

Le financier d'origine britannique Joshua A. Norton tenta de s'accaparer le marché du riz mais fut ruiné quand trois navires justement remplis de riz arrivèrent de façon inopportune à San Francisco et firent s'écrouler les prix. Magnat déchu, Norton disparut en 1851. Il refit surface trois ans plus tard, vêtu de haillons militaires. Il présenta une déclaration écrite à l'équipe éditoriale du *Evening Bulletin*. Cette proclamation annonçait son accession au rang d'empereur d'Amérique du Nord et de protecteur du Mexique.

Norton vécut dans un asile de nuit sur Sacramento Street mais arpentait les rues de sa capitale comme un monarque. Il fit imprimer des billets, à son effigie et son nom, honorés dans toute la ville. Norton fit également paraître des édits sous la forme de télégrammes envoyés aux dirigeants du monde entier, et il reçut des réponses (envoyés par des farceurs et des amis bien intentionnés). Il ordonna le mariage du Président Lincoln avec la Reine Victoria pour réunifier l'Amérique et la Grande-Bretagne, l'exécution de l'Empereur du Mexique Maximilien, et la construction d'un pont allant de San Francisco à Oakland en passant par l'île de Yerba Buena.

L'Empereur resplendissait avec son chapeau tuyau-de-poêle en peau de castor orné de trois plumes d'autruche qui symbolisaient sa domination. Il vivait aux crochets de la ville, qui vota une allocation destinée à renouveler son uniforme chaque année. Quand l'Empereur mourut en 1880, au coin d'une rue de Chinatown, plus de dix mille habitants de la ville vinrent lui rendre hommage, et son corps fut inhumé dans le cimetière maçonnique. Certains pensent que l'Empereur Norton était plus qu'un financier fêlé, et avancent même que le traitement spécial dont il jouissait dans la ville était dû à son statut au sein de la confrérie à laquelle il appartenait, un sous-ordre des Francs-maçons, comme les Chevaliers du Temple, ou même quelque chose de plus étrange encore.

Bummer et Lazarus, connus pour avoir été les mastiffs de Norton, alimentèrent régulièrement les colonnes du *Alta California*. Même si les mineurs frustes se servaient habituellement des chiens errants comme cibles pour s'entraîner au tir au pistolet ou pour se livrer

Amorce de scénario

Une semaine après le décès de Sarah Winchester, son avocat et son médium réunissent un groupe d'investigateurs pour organiser une dernière séance de spiritisme afin de s'assurer que l'âme de la veuve a enfin trouvé le repos. La cérémonie est interrompue par une agitation violente provenant de la partie scellée de la maison. Les participants se retrouvent piégés à l'intérieur de la maison. Toutes les portes et fenêtres ouvrent sur un autre passage ou une autre pièce. La maison est devenue infinie. Le « puit sans fond » hors de la maison était la prison d'une Couleur tombée du ciel qui avait appelé Mme Winchester à San José et qui l'amena également à construire la maison comme une défense contre ses assauts psychiques. En 1906, la Couleur se glissa dans les niveaux supérieurs de la maison, où la veuve l'enferma. À présent, avec la mort de celle-ci, la Couleur prend possession de la maison et déforme la réalité pour étendre son nouveau corps. À moins de la renvoyer dans son abîme, elle se rapprochera dangereusement de la ville.

Amorce de scénario

Durant une nuit où la ville est enveloppée par un brouillard argenté étrangement épais, une troupe de soldats habillés bizarrement fait irruption dans les rues de San Francisco. Ils disent être venus chercher leur empereur pour défendre leur ville contre une invasion venue de la Lune. La police regroupe ces malades mentaux et les confie aux soins d'un établissement psychiatrique urbain. Le matin suivant, on retrouve leurs cellules closes mais vides. La seule trace témoignant de leur passage est un vieux billet qui arbore le visage et le nom de l'Empereur Norton.

à des farces cruelles, Bummer et pendant un temps son ami Lazarus, furent épargnés car ils faisaient partie de l'histoire de la ville. Quand Lazarus mourut, des funérailles formelles furent organisées, et une publication annonçant les obsèques fut insérée dans le *Alta California*. La confusion qui incita à penser que Bummer était le chien de Norton venait du fait qu'ils profitaient tous deux de repas gratuits dans quelques-unes des meilleurs saloons de la ville.

Le trésor de Drake

Sir Francis Drake visita très tôt la Bay Area (même s'il manqua le Golden Gate : voir « la théorie d'Atherton page 10), et accosta près des falaises blanches de Point Reyes où il fit escale lors d'une halte de six semaines durant son tour du monde. Pendant son séjour, il revendiqua des terres au nom de l'Angleterre. Il leur donna le nom de Nouvelle Albion. Le navire de Drake, le *Golden Hind*, était chargé de trésors arrachés aux Espagnols en Amérique du Sud et des historiens pensent qu'il en cacha une bonne partie dans la région qui serait amenée plus tard à porter son nom.

Drake était un membre d'une cabale élisabéthaine nommé l'École de la Nuit, qui comptait dans ses rangs des personnalités telles que Sir Walter Raleigh ou Christopher Marlowe. Ce groupe dut faire face à d'innombrables accusations, allant de l'athéisme rationnel à la pratique de la magie noire. Drake lui-même est parfois cité dans des écrits comme étant un mage possédant des pouvoirs considérables. Le trésor légendaire était supposé avoir le pouvoir de maudire toute personne qui s'en saisirait, Drake mis à part. Comme le trésor comprenait quelques reliques sacrées des Aztèques, des Mayas et des Incas, une malédiction liée à ses artefacts n'est pas totalement fantaisiste. Drake aurait par conséquent tenté d'y échapper en laissant le trésor en Amérique de peur qu'il y ait des conséquences funestes pour son équipage et son pays s'il le ramenait en Angleterre. Il ne revint jamais en Californie pour récupérer son trésor, et les tentatives pour retrouver celui-ci sont toujours restées vaines.



Ambrose Bierce

Célébrités

Ambrose Bierce

(1842-1914)

Connu comme l'un des esprits les plus brillants et les plus cyniques du dix-neuvième siècle, Ambrose Bierce arriva à San Francisco en 1866 et se posa comme le premier chroniqueur américain de presse écrite. « L'homme le plus méchant de San Francisco » tranchait avec la société policée de la ville avec ses réparties acides et sa misanthropie cultivée. Il fut l'auteur d'un nombre respectable d'œuvres de fiction, essais et recueils de poésie, dont la première mention jamais faite de la cité perdue de Carcosa au détour de l'une de ses histoires. Bierce recherchait le conflit avec des personnes ou des groupes comme d'autres cherchent à se faire des amis. Il avait des ennemis mortels parmi les Francs-Maçons, dont il se plaisait à tourner les rites secrets en ridicule. En 1887, Bierce fut engagé par William Randolph Hearst pour faire partie de l'équipe éditoriale de l'*Examiner*. Leurs relations furent aussi tumultueuses que célèbres. Ambrose Bierce continua à faire usage de son sens de la satire dans ses livres, dont les plus connus sont *Des Scarabées Noirs dans de l'Ambre* (1892), *Fables Fantastiques* (1899) et le *Recueil des Mots Cyniques* (qui deviendra plus tard le *Dictionnaire du Diable*) (1906). Il disparut en 1914, alors qu'il effectuait un voyage vers le Mexique. La légende décrit un Bierce qui, lassé de la vie, s'était engagé aux côtés de Pancho Villa, mais des sources plus obscures

suggèrent que Bierce cherchait à confirmer l'inspiration qu'il avait eue en écrivant « L'habitant de Carcosa ».

Philo T. Farnswoth

(né en 1906)

Le jeune inventeur de la télévision réussit le 7 septembre 1927 à transmettre des images par voie électrique dans son loft situé à North Beach, au 202 Green Street. Le prodige, tout juste âgé de 21 ans, est un excentrique absolu et n'a pas suivi de formation qui lui permette d'expliquer son invention extraordinaire. Farnsworth quitta l'université Brigham Young après seulement un semestre et apprit les rudiments de l'électronique en dévorant des magazines scientifiques découverts dans le grenier de son oncle. George Everson, son partenaire dans ce projet, trouva un accord avec la Crocker Bank, qui investit dans le projet, mais il est toujours prêt à discuter avec de nouveaux investisseurs. En 1930, Farnsworth transmet ses images télévisées au Merchant's Exchange Club sur California Street, à une distance de cinq kilomètres. Parmi les autres inventions déposées de Farnsworth, on trouve la couveuse pour nouveau-né, un système de contrôle du trafic aérien, et le premier microscope à électrons. Toutefois, ses tentatives de faire fructifier son invention échouèrent : son entreprise Farnsworth televion & Radio fut rachetée par IT&T en 1949.

Samuel Dashiell Hammet

(né en 1894)

Le père des romans noirs travailla pour l'agence de détectives Pinkerton de 1914 à 1921 en tant qu'agent de terrain. Toutefois, le meurtre brutal d'un organisateur wobbly (dont la Pinkerton fut soupçonnée), le fit réfléchir sur son avenir à l'Agence.

Hammet avait contracté la tuberculose alors qu'il servait comme ambulancier pendant la Première Guerre mondiale. Il s'installa à San Francisco avec une infirmière qu'il avait rencontrée pendant un séjour passé en centre de soins pour traiter sa maladie. Il commença à


Samuel Dashiell Hammet


Sadakichi Hartmann

écrire des histoires pour les magazines *pulp* et, plus tard, il se lança dans le roman noir comme *La Moisson Rouge* (1929), *Le Faucon Maltais* (1930) et *L'Introuvable* (1932). Le réalisme sans concession qu'Hammet injecte dans ses histoires doit beaucoup à son expérience en tant qu'agent de la Pinkerton. Par exemple, la ville fictive de Poisonville qui apparaît dans *La Moisson Rouge*, est basée sur Butte, dans le Montana, où le meurtre du militant wobbly eut lieu. Hammet créa des personnages de privés durs et peu engageants qui effectuent leur travail d'investigation avec un grand souci du détail. Il donna naissance à l'expression « hard-boiled » (dur à cuire).

Hammet est un fin limier et il noua des liens étroits avec des criminels de la ville. En outre, il garde de nombreux contacts avec l'agence Pinkerton locale. John Grill's, le restaurant dans lequel il écrivit une partie du *Faucon Maltais*, et qui apparaît dans ce roman, deviendra plus tard un point de passage touristique pour les amateurs de littérature.

Sadakichi Hartmann

(né en 1869)

Né au Japon d'ascendances japonaise et allemande, Hartmann a acquis une renommée internationale en tant qu'artiste, poète, conférencier et critique. Ses points de vue et ses opinions sont caustiques et sans compromis. Souvent grinçant et conflictuel, Sadakichi Hartmann peut néanmoins compter sur une légion d'admirateurs et d'amis, comme Walt Whitman et John Barrymore.

Son comportement parfois étrange fit autant pour sa renommée que ses écrits. Hartmann vola un jour un taxi, et ne fut acquitté lors du procès qui suivit qu'après avoir prouvé qu'il ne savait pas conduire. Par souci de réalisme dans sa production de la pièce d'Ibsen, intitulée *Fantômes*, Hartmann réduisit en cendres la maison « hantée » de Hanford House, située sur Russian Hill. Son livre *Histoire de l'Art Américain* (1901) devint un ouvrage universitaire de référence, mais son excentricité lui fit refuser systématiquement toute forme de travail rémunéré.

Considéré comme un expert en matière d'art, de théâtre, d'économie et de littérature, il passa le reste de son existence en ermite, au sein d'une réserve indienne située dans les montagnes près de Banning, en Californie. Il refusa d'embrasser une carrière d'acteur à Hollywood et il ne pouvait survenir à ses besoins que grâce à la générosité de ses admirateurs, ainsi que de dividendes occasionnels générés par ses écrits.

Robert Ripley

(né en 1893)

Ripley est né à Santa Rosa en Californie. En 1909, il abandonna son métier d'employé de pompes funèbres pour embrasser une carrière de journaliste et dessinateur pour les journaux de San Francisco. Il travailla esuite pour le *Globe*, un journal new-yorkais, où ses dessins réunis sous le nom de « *Champs and Chumps* » (Champions et Boulets), étaient avant tout centrés sur l'actualité sportive (Ripley avait été un joueur de Baseball émérite avant qu'une blessure ne vienne briser sa carrière prématurément). Il créa ensuite « *Ripley's Believe It Or Not!* » (Croyez-le ou pas!), né de sa découverte de curiosités issues du monde entier. Le succès fut immédiat. En 1929, Ripley signa un contrat de distribution avec le syndicat King Features appartenant à William Randolph Hearst. Un an plus tard commençait une émission radiophonique qui ferait de « *Believe It Or Not!* » un phénomène national.

En 1933, Ripley inaugure son premier « *Odditorium* » (jeu de mot lié à *odd*, étrange, et Auditorium, NDT) à Chicago, où des expositions sont consacrées à nombre d'objets et de personnes étranges qu'il a découverts ou rencontrées lors de ses voyages de par le monde. Des Odditoriums apparurent par la suite à Dallas, Cleveland, San Francisco et New York. Ripley possède une île au large de Long Island (il l'a appelée Bion, un acronyme de Believe It Or Not), mais il fait souvent escale à San Francisco lorsqu'il entreprend des voyages vers l'Amérique du Sud et l'Orient à la recherche de sujets dignes d'intérêt.

Clark Ashton Smith

(né en 1893)

Smith est un peintre et un sculpteur ayant un goût prononcé pour les sujets outrés. Il mène une existence proche de celle d'un ermite, dans la ville montagnarde d'Auburn, située à quelques 160 km à l'est de San



Clark Ashton Smith avec quelques-unes de ses sculptures

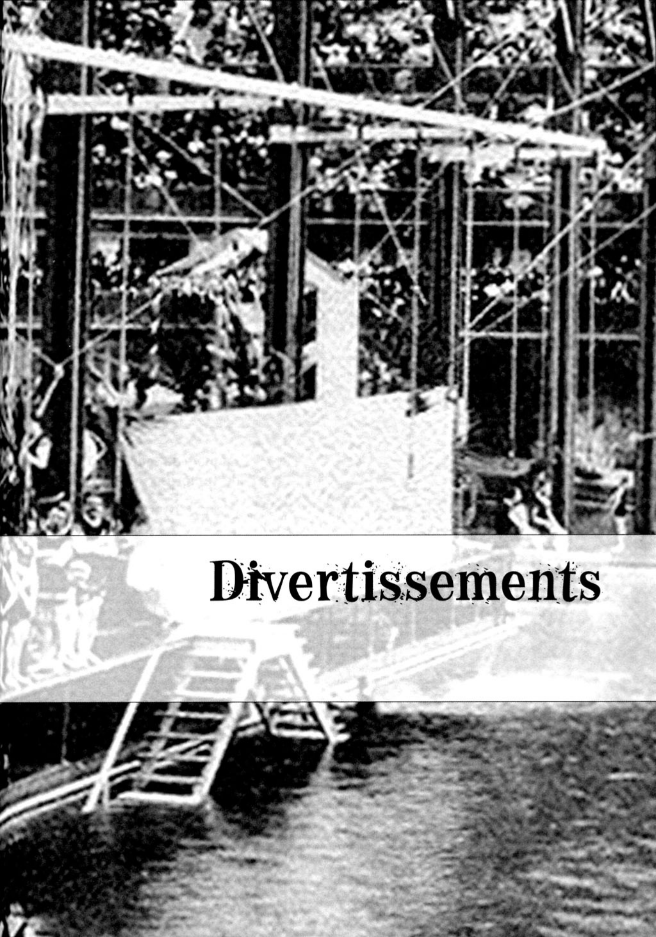
Francisco. Smith est né près d'Auburn et est majoritairement autodidacte. Il apprit tout seul le français et l'espagnol, tant et si bien qu'il écrivit des poèmes dans ces deux langues. Bien que principalement intéressé par la poésie de prime abord (il y gagna des admirateurs dans les cercles littéraires, comme Ambrose Bierce, Jack London ou H. P. Lovecraft), Clark Ashton Smith se mit bientôt à écrire des histoires ayant trait à l'étrange pour subvenir à ses besoins et à ceux de ses parents.
Les premières histoires de Smith apparurent en 1926 dans le magazine nouvellement créé *Weird Tales*, en particulier la nouvelle « *Le neuvième squelette* ». Il format bientôt le triumvirat de *Weird Tales* avec H. P. Lovecraft et Robert E. Howard et publia une centaine de nouvelles et de romans.
Il participa régulièrement à d'autres magazines pulp, comme *Amazing Stories, Wonder stories* et autres. Il devint un auteur culte grâce à ses histoires sur Atlantis, l'Hyperborée, Zothique et sur les terres médiévales d'Averoigne et Malnéant. Il décrivit également d'autres civilisations anciennes dotées à la fois de pouvoirs magiques et d'une technologie très avancée. C'est un correspondant régulier de H. P. Lovecraft.



Amorce de scénario

Clark Ashton Smith engage les investigateurs pour retrouver une sculpture qu'il a réalisée après s'être réveillé après un cauchemar, et qui a depuis disparu. Le matin qui suivit l'achèvement de l'œuvre, un homme effrayant qui prétendait être collectionneur d'art débarqua dans son chalet et exigea qu'il lui vende la sculpture. Il n'y a pas de signe d'effraction venant de l'extérieur, mais une inspection de l'intérieur de la cabane révélera que quelqu'un a forcé le passage… pour sortir.





Divertissements

Divertissements

Tout investigateur se doit de décompresser de temps en temps, et la ville propose un large choix dans ce domaine.

De nombreux divertissements existent à San Francisco pour ceux qui désirent observer une période de répit dans leur vie intense d'investigation. Il y en a pour tous les goûts, des activités hautement culturelles aux loisirs plus populaires.
L'automne voir l'ouverture de la saison musicale proposée par le Metropolitan Opera au Civic Auditorium, face au Civic Center. Des productions musicales et théâtrales se déroulent tous les soirs au théâtre de l'Orpheum et du Pantages, près d'Union Square.

Sports

Baseball

Recreation Park se trouve sur la 15e et Valencia. C'est un stade pas vraiment flambant, garni de gradins tordus et de grillage à poulailler. Il peut accueillir 16 500 personnes et c'est l'endroit où se produisent les San Francisco Seals de la ligue de la Côte pacifique. Pour les matchs du week-end, les places sont bien souvent toutes vendues. Les sièges les plus chers, situés derrière la maison, coûtent 1,25 $, tandis que les sièges moins bien placés coûtent 50 cents pour les adultes et 10 cents pour les enfants.
Les supporters de Butchertown, des chahuteurs portés sur la bouteille, se massent dans la « cage à cuite », une section de 8 rangs au ras du sol, située le long des bases, et isolée des spectateurs plus raffinés. Avant la Prohibition, l'entrée dans cette section comprenait 2 bières ou un verre de whisky. À l'intérieur, les fans sont libres de s'adonner à la boisson, du whisky de contrebande, tout en braillant et en balançant aux joueurs, situés à 5 mètres de la clôture, des noms d'oiseaux et des projectiles, habituellement des morceaux de sièges. Des policiers en uniforme patrouillent dans les tribunes pour retrouver les balles, mais les paris sont organisés ouvertement dans les gradins principaux, sous la direction de bookmakers tels que « Pop-off » Joe Bernstein et « Tomato Face » Harry Cook.
La police ferme les yeux sur les paris dans l'enceinte du stade, tant que les bookies s'occupent des affaires d'argent à l'extérieur, après le match.
Les Seals gagnèrent 5 fois la Ligue de la Côte pacifique dans les années 20 mais ils disparurent en 1926. Les meilleurs joueurs, qui comprenaient des stars comme Buck Weaver (l'un des célèbres Chicago Black Sox), « Lefty » O'Doul et le favori de North Beach, Joe Di Maggio, furent vendus dans les ligues majeures.


Le Palace Of Fine Arts

La piste de course de Tanforan

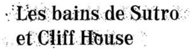
Ce champ de course autrefois populaire, situé près de l'autoroute 101 à San Bruno, attirait des parieurs venus de toute la baie qui venaient y placer leurs mises sur les purs sangs, mais des tricheries répétées conduisirent à sa fermeture (et à l'interdiction des paris sur les courses en Californie) en 1912. Depuis, il a été utilisé pour des courses automobiles et comme camp de stationnement pour le régiment d'artillerie des Grizzlis de Californie pendant la première guerre mondiale. Tanforan n'accueillit que deux saisons de courses de chevaux durant cette période, en 1923 et 1930. Aucun pari officiel n'est autorisé. Les paris sur les courses reprirent en 1933, quand un système de « paris anti-fraude » fut mis en place en Californie.

Boxe

La boxe est également illégale dans les années 1920 en Californie, mais elle parvient à survivre sous le voile du secret. Tout comme les speakeasies, ce sport va à l'encontre d'une loi que peu de gens souhaitent voir appliquer. Les boxeurs professionnels s'affrontent toujours sur les quais de San Francisco et Oakland, tandis que les policiers en patrouille sont payés pour détourner le regard, voire sont carrément invités aux matches. Des combats organisés sur des quais flottants situés dans les eaux de la baie durent de cinquante à quatre-vingt rounds et attirent foules et paris considérables.

L'exposition internationale Panama-Pacifique

En 1915, San Francisco fêta son rétablissement des dommages causés par le Grand incendie de 1906, avec une foire internationale décrite sous les termes suivants : « la plus somptueuse révélation des beautés jamais vues sur Terre ». Elle se déroula du 20 février au 4 décembre. Implantée dans un amphithéâtre naturel de cinq kilomètres de large sur le rivage du district de la Marina, entre le Présidio et le Fisherman's Wharf, la Foire comptait onze grands palais d'exposition, des halls qui accueillaient 24 nations et 43 états, une piste de course, et une zone de divertissement comprenant des manèges et des jeux de hasard et d'adresse. Parmi les attractions se trouvait le *Palace Of Fine Arts*, un musée des musées qui comportait des salles dédiées à tous les pays participant à la foire. Le *Palace* ressemblait à une fausse ruine mélancolique de style néoclassique, partiellement entourée de colonnes. Il fut conçu par l'architecte local Bernard Maybeck. Bien que la foire ait été démantelée pour laisser place à des zones résidentielles, le palace fut conservé comme monument commémoratif de la Foire, étrange monument anachronique qui apporte une touche d'onirisme dans un paysage moderne.



Les bains de Sutro et Cliff House

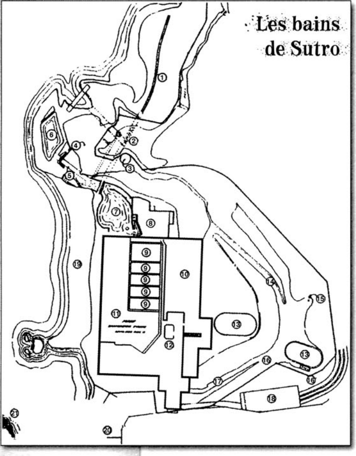
La *Tower of Jewels* et la *Fountain of Energy* de l'exposition de 1915

Les bains de Sutro, cadeau d'Adolph Sutro à la ville, constituent le « bâtiment à toiture vitré le plus grand du monde ». Ce pavillon de près de deux hectares est situé au sud de Point Lobos et surplombe l'Océan pacifique. Deux lignes de chemin de fer partent du Ferry Building et transitent par Market Street jusqu'à un imposant terminal en bois. Les baigneurs, après avoir débarqué, empruntent une galerie qui aboutit à l'aire d'admission. L'entrée coûte 10 cents pour les simples visiteurs et 50 cents pour les baigneurs (comprenant la location d'un vestiaire et d'un peignoir de bain). Les bains comprennent sept bassins, un musée, des restaurants et un jardin botanique sous serre. La température intérieure y est élevée et l'air y est humide, même lors des jours d'hiver les plus secs. Le musée propose aux visiteurs une ménagerie d'animaux empaillés disposés dans des dioramas ainsi que d'autres curiosités, en particulier des momies égyptiennes. Au sein de la collection se trouve le musée mécanique, un ensemble de mécanismes d'horlogerie qui disent la bonne aventure, proposent des spectacles de cirques miniatures ou de groupes d'animaux savants, etc. De nombreux balcons reliés les uns aux autres permettent à quelques 7500 personnes de s'asseoir autour des bassins et d'y profiter de mets variés.

Le génie de Suthro en matière d'ingénierie souterraine trouve dans ses bassins une nouvelle application pratique. Les bassins contiennent au total huit millions de litres d'eau de mer, qui passent par un bassin de captation puis dans un réseau de tubes entourés de bobines chauffantes. L'eau est changée à chaque marée haute, grâce à un tuyau de vidange qui déverse les eaux usées au large. La température des bassins va de l' « ours polaire » (bassin qui contient l'eau non réchauffée issue directement d'une source souterraine) au « bol de soupe » à 30° C, en passant par des bassins à des températures intermédiaires. Le bassin principal en forme de L mesure 22 mètres de long et possède une buse rectangulaire saillante de 4,5 m à son extrémité. Les autres

Amorce de scénario

Les pièces vides du palace of Fine Arts sont quelquefois utilisées pour des rituels païens modernes hérités des pratiques vaudous de la Santeria des îles Caraïbes.



Légende :

Rails de tramway
Galerie
Réservoir à carburant
Poste de surveillance
Canal
Bassin de rétention
Bassin de filtrage
Générateur
Réservoir d'eau
Sièges et promenade
Bassin de natation principal
« Plongeoir » d'eau froide
Cascade d'eau froide
Voie privée
Source
Allée d'accès
Sentier
Terminal de Tramway
Digue
Cliff House
Rochers aux Phoques

bassins font environ huit mètres de long. Des événements sont organisés les week-end, comme de la plongée sous-marine ou des concours de natation. Des manifestations plus exotiques, comme des soirées de danses tropicales, ont également lieu régulièrement.

Perchée sur la falaise surplombant les bains, Cliff House est une autre création de Sutro. Ce restaurant a été reconstruit quatre fois. Les anciennes versions de Cliff House attiraient l'élite de la ville qui venait y déguster des soupers fins, mais elles invitèrent aussi leur lot de catastrophes. Un navire rempli de dynamite vint s'abîmer sous la première Cliff House en 1887 et explosa. Sept ans plus tard, la maison brûla entièrement. Les deux Cliff House suivantes, chacune plus magnifique que la précédente, brûlèrent également peu après leur réouverture. La Cliff House actuelle n'est en comparaison qu'une modeste « bicoque ».

Plus haut, sur les falaises escarpées, se trouve le domaine de Sutro, désigné à présent sous le nom de Sutro Park. Sutro légua son manoir et ses jardins à la population de San Francisco. Tout autour du manoir crénelé de l'excentrique millionnaire sont disposées, le long d'une palissade en granite, des rangées de statues de satyres et de nymphes s'ébattent dans des clairières sylvestres. Les jardins étaient ouverts au public tous les dimanches du vivant de Sutro. Même après que la maison ait brûlé pendant la Première Guerre mondiale, la famille continua d'entretenir les jardins pendant les années 1920. Durant les nuits brumeuses, on dit que le fantôme de Sutro arpente les jardins, accompagné de sa fille préférée, Emma. Les fantômes se montreraient sans doute amicaux s'ils croisaient le chemin d'êtres vivants, même s'il est peu probable qu'ils y prêtent attention. Certaines statues, par ailleurs, pourraient représenter des divinités ou porter d'anciennes inscriptions…

Une plongée dans le sordide

Dans son âge d'or, les établissements liés à la prostitution à San Francisco étaient supérieurs en nombre et en variété à n'importe quel autre endroit des États-Unis, hormis Storyville à La Nouvelle-Orléans. Les prostituées et tenancières de bordel de la ville frayaient avec les élites sociales. Les maires et autres officiels étaient fréquemment invités aux bals qui se déroulaient dans les maisons de rendez-vous, et des tenancières notoires promenaient leurs « pensionnaires » au théâtre et au bal annuel de la police. La réforme visant à combattre le goût de la ville pour le vice était combattue à chaque coin de rue. La fermeture de maisons tristement célèbres, comme le Marsicana où des femmes et des enfants trouvaient la mort chaque année, ne fut obtenue que grâce à l'action conjointe du chef éditorial de l'époque du *Bulletin*, Fremont Older, et du prêtre méthodiste militant Paul Smith.
Une loi visant à diminuer les activités liées à la prostitution fut votée en 1914, mais ne fut pas appliquée avant 1917. Les innombrables maisons de rendez-vous, bordels et maisons d'abattages, où de nouvelles filles étaient « dressées » à l'aide d'hystérectomies, et rendues dépendantes à la morphine ou à l'opium, furent efficacement fermées. Cependant, de nombreuses maisons parvinrent à subsister pendant des années, et la prostitution trouva refuge dans les speakeasies. Jusqu'en 1925,

Amorce de scénario

Une baigneuse se noie en se cramponnant à la grille d'évacuation située au fond du bassin principal des Bains de Sutro. Sa famille proteste qu'elle était une excellente nageuse et qu'elle n'avait pas de problèmes psychologiques particuliers. Les galeries situées sous le bains sont habitées par une colonie de rejetons du Vert Abysse, qui attirent les femmes attirantes vers le fond grâce à leurs chants de sirènes. Les rejetons ont utilisé les tunnels pour séduire des femmes humaines et les utiliser à des fins de reproduction, avec la coopération de quelques employés des bains, qui font main basse sur les effets personnels des victimes et se débarrassent des fouineurs.

des procès pour traite des blanches eurent lieu à San Francisco. Entre 1909 et 1931, les inspecteurs fédéraux du service d'immigration patrouillaient les lieux de perdition dans toute la ville et mettaient hors d'état de nuire d'innombrables maquereaux qui importaient des filles d'Asie ou d'Europe pour en faire, sous la contrainte, des esclaves de plaisir.

Les maisons d'abattage constituent le niveau le plus bas de l'échelle des établissements de mauvaise réputation. Ils sont installés dans des bâtiments ressemblant à des entrepôts dans la partie ancienne de Barbary Coast. Ces ateliers du vice comptent des dizaines d'accrocs et d'alcooliques qui prennent place dans des boxes crasseux où se succèdent d'innombrables clients. À l'autre bout du spectre, les maisons de rendez-vous chics du Tenderloin,

Les bains de Sutro

Cliff House vers 1900



Madame Giselle, tenancière de maison close

La décadente Madame Giselle est une survivante tenace du quartier chaud. Elle a réussi à faire son chemin dans la hiérarchie des bordels pour finalement diriger une maison de rendez-vous très chic dans le Haut Tenderloin. Elle tire une grande fierté de ne jamais avoir versé le moindre cent de pot-de-vin, et ajoutera avec un clin d'œil salace qu'il existe bien d'autres moyens de rester dans le métier. Cette Marseillaise d'âge respectable fait montre de toute sa stature dans son élégante robe de soie, arborant ses bijoux scintillants. Elle est une collectionneuse compulsive d'objets voyants fin de siècle et de rumeurs locales croustillantes. Elle compte dans sa clientèle quelques citoyens de première importance, des policiers haut placés et des politiciens, et elle connaît les secrets les mieux gardés de la ville, qu'elle pourra céder contre un prix adapté.

comme « La Puce endiablée » ou le « Coq rouge », accueillent leurs clients dans une atmosphère d'élégance qui rappelle les meilleurs salons de Paris. Les meilleurs établissements comptent trois niveaux. Le rez-de-chaussée est occupé par le salon d'accueil, l'étage accueille une salle de bal aux murs couverts de miroirs. Quant au deuxième étage, il comporte au moins une dizaine de chambres. Pour trois dollars, un client peut obtenir les services de la crème des pensionnaires, et passer la nuit avec pour six dollars. Les tenancières de tels établissements sont des personnages hauts en couleur, qui comptent le maire et le chef de la police parmi leurs amis, sinon parmi leurs clients.

Les officiels de San Francisco restèrent étonnamment tolérants envers la prostitution, jusqu'à ce qu'une vague de protestation populaire s'élève trop haut pour être ignorée. Les réformes qui s'ensuivirent ne parvinrent jamais à éradiquer complètement les maisons closes. Une enquête fédérale révéla en 1935 que plus de 135 « lieux de détente » (nombre d'entre eux se trouvant d'ailleurs non loin du Palais de Justice) versaient une somme annuelle de 400 000 dollars en pots-de-vin afin de corrompre la police.

Une institution spécifique à San Francisco est le « restaurant Français » : la *Maison d'or*, le *Vieux Caniche* entre autres, sont réputés à juste titre pour leur cuisine française, servie dans des compartiments aménagés au rez-de-chaussée. Les étages supérieurs sont desservis par une entrée séparée et discrète. Les repas y sont servis dans des salles privées, par paires, pour des couples installés dans un *boudoir*. Chaque chambre comprend une alcôve dissimulée par des rideaux, où l'on trouve un lit paré de draps de satin et d'où l'on peut faire appel à un serveur grâce à un cordon de service, afin d'obtenir un nouveau plat. La discrétion est comprise dans le prix demandé pour cet excellent repas. C'est le prix à payer pour protéger la réputation d'une dame qui, après avoir assisté avec sa famille à un dîner respectable, fréquente les étages supérieurs les soirs suivants.

Barbary Coast et le Tenderloin

De nombreuses légendes circulèrent sur ce front de mer situé au bas de Pacific Avenue, à l'est de Chinatown. Ces légendes le décrivaient comme le pire refuge du vice et de la dépravation en Amérique. Jusqu'en 1906, Barbary Coast accueillait en effet les divertissements les plus vils auxquels l'homme occidental avait accès. La bestialité, les combats de chiens et la coprophagie y côtoyaient communément l'embarquement de force de marins.
Le Grand incendie, les lois anti-chinoises et la Prohibition se donnèrent la main pour changer Barbary Coast, un quartier autrefois grouillant de vie et d'animation, en un bidonville éteint où ne subsistent plus que des fantômes insaisissables d'un passé révolu.

Le Tenderloin, un quartier grossièrement délimité par les rues de Market et Commercial, était une autre ruche d'activités illicites, où quinze maisons closes se succédaient sur la seule Commercial Street jusqu'en 1917. Les efforts destinés à fermer cette zone ont seulement fragmenté les activités et les ont conduites dans la clandestinité. Le maire Rolph ne met pas plus un point d'honneur à éradiquer la prostitution de la ville que les réformateurs ne le poussent à le faire, ainsi le racolage et les services d'escortes prospèrent au vu et au su de tous.

South Park, le « Sud de la Fente » (le sud de Market Street, vers le quartier chinois), est un parc de forme ovale entouré par des demeures autrefois majestueuses, datant des années 1860. Ce quartier fut créé pour les élites de la ville avant la Guerre civile. De nombreux habitants étaient des « *copperheads* » ou « vipères cuivrées », des sympathisants sudistes qui avaient perdu leurs avantages et leur statut pendant la guerre. Le quartier ne recouvra jamais sa superbe, mais les caves y sont profondes. De nombreuses familles y ont enfoui leur fortune pour la récupérer plus tard, mais ces richesses ne refirent jamais surface. Ces demeures spacieuses, à présent divisées en appartements, pourraient facilement posséder des caves cachées, des galeries, de caches d'armes, etc.

Les Speakeasies

Les fournisseurs d'alcool ne font pas de distinction de classe, et le spectre est large pour contenter les buveurs : des arrières salles se cantonnant à la bière pour les travailleurs des mouvements syndicaux, des bars où se réfu-

Amorce de scénario

Une vague de disparition est survenue parmi les marins dans le vieux quartier de Barbary Coast, et a conduit les autorités et la presse à suspecter une recrudescence des embarquements de force. Néanmoins, aucun des marins disparus n'est réapparu sur un autre bateau. De vieux loups de mer ont laissé entendre qu'Ambergris House, un ancien repère clandestin pour les marins, a rouvert sous la forme d'un speakeasy et d'une maison d'abattage, mais les inspecteurs des mœurs n'ont rien trouvé et ont classé tout cela dans la catégorie des simples rumeurs.
Ambergris est une façade qui cache un culte d'Y'golonac. Les marins attirés par le whisky et les prostituées bon marché disparaissent de la surface et sont effectivement embarqués de force, mais pas sur des bateaux.

gient les journalistes, des clubs privés situés sur Nob Hill, des salons privés des étages supérieurs des restaurants français (dans lesquels les clients sont encouragés à amener des prostituées, qu'on leur fournit parfois sur place d'ailleurs). Contrairement à d'autres villes des États-Unis, seule une petite partie des speakeasies à San Francisco est contrôlée par le crime organisé. La plupart des propriétaires sont des restaurateurs empreints de légitimité ou d'anciennes mères maquerelles ou tenancières de bordels qui ont diversifié leurs activités pour y inclure le dernier vice interdit de la nation. L'alcool peut être acheté dans de fausses boutiques, appelés « cochons aveugles », présentes dans toute la ville. Des « bootleggers itinérants » sillonnent le quartier ouvrier de Mission en proposant du whisky au verre, qu'ils tirent de flacons dissimulés dans leurs pardessus.

Au sud de la ville, dans les marais de San Carlos, se trouve le Babylon Club, un speakeasy/maison de passe où les bootleggers se réfugient hors de portée de la loi, parmi une foule perpétuelle de buveurs. Le Babylon Club était par le passé le bâtiment Ohio de l'exposition Panama-Pacifique (voir page 113). Transporté par péniche dans les marais, à 50 km plus au sud, il échoua à devenir un yacht-club de premier ordre et devint finalement un refuge du vices. Ce bâtiment remarquable d'un étage, orné de colonnes, possède un bar qui propose du gin de contrebande, et une salle de jeu doté de tables de poker et d'une roulette. L'étage supérieur accueille une série de boudoirs, où les dames de l'établissement s'occupent de divertir les clients qui sont prêts à payer pour ça. Le Babylon Club est fréquemment la cible de descentes de police, mais les propriétaires de l'établissement parviennent toujours à jeter leur alcool de contrebande dans la baie avant que la porte d'entrée ne cède.

La Prohibition à San Francisco ne fut jamais un problème pour les riches et les puissants. Moss Landing, situé à 25 km au sud de San Francisco, possède une plage sablonneuse idéale pour réceptionner les cargaisons illicites. Un restaurant, agrémenté d'un cabaret, est implanté sur la crête de la falaise. L'établissement accueillait suffisamment de clients importants pour que la police n'osât jamais s'en approcher. La distillerie de Moss Beach est toujours en activité. On dit qu'elle est hantée par une mystérieuse « femme bleue », qui aurait tenté de quitter son amant, un trafiquant d'alcool, pour rejoindre un pianiste, avant d'être abattue sur la plage en contrebas.

Les trafiquants d'alcool devinrent des *amis de la famille* comme la consommation d'alcool devenait un phénomène de société des plus sérieux. Dans les archives de la Cour supérieure, on trouve le cas d'un juge qui aurait fait preuve de mansuétude envers un trafiquant qui avait été emprisonné pendant les fêtes de Thanksgiving. L'honorable homme de loi se lamenta sur le destin injuste de son pauvre ami, contraint de rater ces festivités familiales. Finalement, dans un élan de bon cœur (élan qui concerna aussi une bouteille ce soir-là) le juge joignit le geste à la parole. Il se posta devant la prison et gratifia le trafiquant de chansons populaires de l'époque. Le personnel de la prison passa cet événement sous silence car après tout, le juge avait réchauffé les cœurs de tous ces criminels emprisonnés !





Iggy Gassaway, Patron de Speakeasy

Iggy est une légende dans les cercles de buveurs, et son speakeasy, Iggy's Gas House, est une ancienne usine à gaz située sur North Beach Alley et le lieu de « rinçage » favori des journalistes. Vue de l'extérieur, Gas House paraît abandonnée et Iggy a déjoué bien des descentes de police en murant l'entrée principale et en aménageant un autre accès de l'autre côté du bâtiment. Il continuait ainsi à vendre sa gnôle de qualité dans son établissement bondé pendant que les policiers se creusaient la tête, en proie à la frustration, à l'extérieur. Iggy est un homme massif entre deux âges, vêtu d'un costume fripé, un fedora noir toujours vissé sur sa tête. Sa bouche est constamment ornée d'un cigare éteint. Il en connaît plus sur la ville que n'importe quel membre de sa clientèle, et constitue une bibliothèque de référence vivante pour quiconque gagnera sa confiance. Il calme les rixes en offrant aux deux belligérants une tournée, agrémentée de quelques gouttes de somnifère. Il fait ensuite déposer les gêneurs par ses videurs à un arrêt de taxi au coin de la rue.

Bay Area



Napa State Hospital (25 miles)
Port Costa
Pinole
San Pablo Bay
San Pablo
San Rafael
Ross
San Quentin
Zebulon Pharr Collection
Mount Tamalpais
Mount Valley
Muir Woods
RICHMOND
N
Tiburon
Angel Island
Sausalito
BERKELEY
Alcatraz Island
Goat Island
Oakland Mole
Chinese Junk
OAKLAND
Golden Gate
Presidio
SAN FRANCISCO
Hyde Street Pier
Golden Gate Park
Larry Jackson's House
ALAMEDA
San Leandro
Bay Shore
Colma
Visitacion
San Francisco Bay
PACIFIC OCEAN
South San Francisco
San Bruno

SCENARIO
▼ Le Voyage en Ferry
▲ La Maison Westchester
★ La Couleur de ses yeux
● Au-delà des limites

▲ Westchester House (30 Miles)
★ Lick Observatory (50 Miles)

0 2 4 6 8 10 kilomètres
0 2 4 6 8 10 miles

David Conyers 2005

Scénarios





Scénario

Le Voyage en ferry

Où les investigateurs visitent une jonque abnadonnée...

A l'affiche

La Baie

La baie est pleine de traîtrises, et les investigateurs en feront l'amère expérience.

Les adorateurs

Ces mystérieux adorateurs, dont l'origine restera floue, attendaient la jonque afin d'y récupérer l'opium cauchemardesque de Leng. Ce sont des nihilistes déments et très décidés.

Les Profonds

Les serviteurs de Lang-Fu ont suivi les adorateurs afin de mettre eux aussi les griffes sur l'opium si convoité. Ils sont dans leur élément et constituent des adversaires redoutables.

L'opium cauchemardesque de Leng

Cet opium très particulier fabriqué par les Tcho-Tchos provoque des visions capables de faire vaciller le plus endurci des esprits humains. Il pourra être l'instrument d'une vague de terreur et de destruction dans la région si les adorateurs s'en saisissent.

En quelques mots...

Tandis que les investigateurs opèrent une traversée de routine à bord d'un ferry, celui-ci est enveloppé par une brume épaisse et tombe en panne pour finalement s'échouer sur un récif. Contraints de louvoyer dans les eaux glacées de la baie, les naufragés rencontrent une étrange jonque délabrée semblant sortir du néant. A l'intérieur, une cargaison d'opium très particulier attirera, outre son lot d'hallucinations, les convoitises de deux groupes d'adorateurs, dont l'un fait partie du tristement célèbre Culte Profond.

Implication des investigateurs

Ce scénario présente l'avantage pour le gardien de ne laisser qu'une latitude limitée aux investigateurs au début de l'histoire. Ils seront tous embarqués sur le même ferry, pour des raisons restant à déterminer.

Il n'est pas nécessaire que les investigateurs se connaissent, mais ils devront nécessairement faire cause commune contre les différentes menaces.

Enjeux et récompenses

Empêcher des adorateurs nihilistes de récupérer l'opium cauchemardesque de Leng : cet opium pourrait causer des ravages dans toute la baie, en particulier à San Francisco, si ces adorateurs mettaient la main dessus.

Empêcher les profonds de récupérer l'opium cauchemardesque de Leng : même si la menace constituée par les profonds et leur chef Lang-Fu est moins immédiate, ce ne sont tout de même pas des personnes à qui confier une cargaison si sensible.

Survivre à la baie : la baie peut être extrêmement dangereuse et les investigateurs en feront la triste expérience. Echapper aux requins, aux courants et survivre à l'eau glacée ne sont qu'une partie des pièges qu'elle recèle.

Ambiance

Ce scénario plongera les investigateurs dans un cauchemar éveillé. Naufragés, luttant pour survivre aux dangers de la baie, ils se retrouveront au milieu d'une lutte opposant deux cultes sinistres désireux de s'approprier une drogue effroyable dont eux-mêmes ressentiront peut-être les effets.

Le gardien devrait installer une ambiance pesante (la nuit, le froid, le brouillard), avec un crescendo où des événements toujours plus dramatiques s'enchaînent (brume, panne, naufrage, requins, adorateurs, profonds). Il est conseillé d'ajouter des personnages secondaires qui permettront des interactions supplémentaires et qui pourront constituer des victimes à la fois des dangers de la baie et des adversaires (il peut être aussi traumatisant de voir un camarade de traversée dévoré par un requin que tué par un profond).

Fiche technique

Investigation	●●○○○
Action	●●●●●
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●○○
Mythe	●●●○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Débutant
Durée estimée	⌚⌚⌚
Nombre de joueurs	🚶🚶🚶🚶
Type de personnages	Tous type
Époque	1920

Ce court scénario permet à de nouveaux visiteurs de goûter au charme particulier de San Francisco. Il s'adresse à des investigateurs novices ou moyennement expérimentés. Il se déroule intégralement dans les eaux de la Bay Area, d'abord sur un ferry qui traverse la baie, puis sur une jonque maudite. Il peut être l'occasion de donner aux investigateurs un premier aperçu de la ville ou constituer un événement inhabituel lors d'une traversée de routine. Il peut être utilisé pour faire se rencontrer des personnages et donner naissance à un groupe d'investigateurs. Le gardien peut utiliser ce scénario de manière isolée, ou s'en servir comme introduction à une campagne de son cru.

Introduction

Durant une nuit de novembre sans nuages (l'année est à l'appréciation du gardien, mais devrait se situer dans les années 1920), les investigateurs prennent place sur le dernier ferry qui assure la traversée de la baie entre Oakland et San Francisco (à 1 h 00). Le navire, le *Stanford*, est un bateau à vapeur qui peut transporter jusqu'à 75 passagers (pas d'automobiles). Lors de ce voyage, une dizaine de passagers à peine se massent dans le petit salon du ferry. Une poignée d'hommes d'équipage traînent près des portes, et luttent, à grandes lampées de café, contre le froid qui balaie le pont extérieur. Les autres voyageurs sont des travailleurs, des fêtards ou des professeurs qui rentrent dans l'East Bay. Ceux qui empruntent le ferry pour la première fois pourront avoir à composer avec un utilisateur régulier vindicatif qui exigera que lui soit cédé son siège habituel sur lequel un investigateur est assis. Certains jouent aux cartes ou aux échecs, pour s'occuper durant la courte traversée.

Le *Stanford* quitte le quai d'Oakland Mole et les investigateurs peuvent entendre la symphonie lugubre des sirènes, des cornes de brumes et des cloches qui s'élève des endroits dangereux de la baie, en particulier de Goat Island, située à mi-chemin de la traversée. La forme noire de la petite île se dresse face au ferry comme une sentinelle qui surveillerait l'horizon de San Francisco.

Tandis qu'ils approchent de Goat Island, une nappe de brume enveloppe subitement le ferry, et empêche dès lors de distinguer l'une ou l'autre des villes alentours. Les sons des signaux d'alarmes sont étouffés. Les marins assurent les passagers qu'il n'y a là aucune raison de s'inquiéter, que ce type de climat est courant dans la baie et ne présente aucun danger. C'est alors que le moteur commence à tousser avant de s'arrêter complètement. Le ferry commence à dériver dans le brouillard opaque qui l'entoure, peut-être vers les côtes rocheuses d'Alcatraz, peut-être vers la haute mer. Une heure s'écoule sans que la côte ne refasse son apparition ou qu'un bruit quelconque ne puisse être perçu, hormis le clapotis de l'eau contre les flancs du bateau et le bruit des poissons qui crèvent fugitivement la surface. Si les investigateurs demandent à voir le capitaine et qu'ils réussissent un test de **Crédit** ou de **Persuasion**, ils sont amenés dans la cabine de pilotage, dans laquelle un vieux loup de mer est assis derrière la barre, un flacon de whisky à la main. Le capitaine leur indiquera qu'il n'y a rien à faire tant que le brouillard ne se sera pas levé. Il refusera que quiconque quitte le ferry sur l'un des canots de sauvetage, et fera valoir que les passagers sont bien plus en sécurité sur le *Stanford*. Un test de **Psychologie** réussi permettra de remarquer que le capitaine a clairement peur de quelque chose au dehors, mais qu'il semble parfaitement appréhender la situation et être totalement résigné quant à ce qui se déroule. Il indique seulement que le *Stanford* est « apaisé » et que le moteur se remettra en route dès que le brouillard sera dissipé. « Quand ils seront prêts », ajoute-t-il. Il refusera d'en dire plus.

Si on le questionne sur le phénomène, il livrera quelques banalités sur les histoires de la Bay Area. Il racontera les affres du *Lyman Stewart*, narrera le naufrage du *Rio de Janeiro* et la disparition de navires dans les cavernes qui parsèment les falaises sous Cliff House. Finalement, l'alcool le fera plonger dans une douce rêverie et il restera coi en fixant la brume d'un œil morne, jusqu'à ce que les investigateurs quittent le pont.

Le naufrage

Alors que le ferry dérive depuis quelques minutes, porté par les courants de la baie, un craquement sinistre retentit à l'avant du bateau. Une secousse brutale projette hommes et ustensiles divers sur le sol du salon. Certains passagers souffrent de contusions, et les investigateurs devront effectuer un test **d'Agilité** pour ne pas subir 1D2 points de dégâts. Des hommes d'équipage, surpris par la secousse, pourront passer par-dessus bord et disparaître du pont, happés par les eaux glacées.

Le ferry vient de heurter un récif, situé au large de Goat Island. Une voie d'eau importante s'est ouverte dans la coque et les vagues qui refluent de l'île fouettent le navire qui tangue dangereusement. Les hommes d'équipage s'affairent, mais doivent bientôt se rendre à l'évidence : le *Stanford* coule.

Les marins préparent dès lors à la va-vite les deux canots de sauvetage dont est doté le *Stanford*. L'un d'entre eux doit aller chercher un capitaine toujours plongé dans ses rêveries, et qui balbutie à présent des paroles incompréhensibles.

Tous les passagers et les hommes d'équipage se massent dans les canots, tandis que les secousses et les craquements s'intensifient. Sitôt les canots éloignés, le *Stanford* semble se briser et le navire à vapeur s'enfonce en silence dans les eaux de la baie.

Il est souhaitable que les investigateurs se trouvent tous à bord du même canot. Au moins deux marins seront présents. Ces barques n'ont pas servi depuis longtemps et son dans un état assez discutable. Tous les hommes sont mis à contribution par les marins présents à bord pour ramer en direction des côtes, du moins la direction estimée. Le deuxième canot disparaît dans la brume, et les appels sont étouffés par la brume.

Les naufragés seront récupérés quelques temps plus tard par un autre navire et ramenés au port.

Jonque Chinoise

Les canots sont constamment agités par les vagues, et un test réussi de **Trouver Objet Caché** permettra de discerner dans les eaux sombres les formes longilignes de requins attirés par l'odeur du sang.
Le gardien est libre d'agrémenter cet épisode d'événements dramatiques (chute dans l'eau, attaque de requin), qui pourront renforcer la tension sur les investigateurs.

La jonque

Après un laps de temps qui semblera durer des heures, le matelot posté à la proue du canot poussera un cri et les passagers pourront apercevoir la forme sombre d'un bateau devant eux. A moins de trente mètres du canot, flotte en effet une jonque chinoise qui semble à première vue en piteux état. Le bateau semble totalement impropre à la navigation, tant il paraît avoir essuyé des mois durant des tempêtes répétées. Le mât est fendillé, les voiles pendent piteusement et partent en lambeaux, et le gréement est disséminé çà et là sur le pont. Aucune forme de vie ne semble habiter cette étrange jonque délabrée, qui par ailleurs n'arbore ni mention de sa nationalité ni même un nom sur sa poupe.

Si les investigateurs ne se décident pas à se rendre sur l'épave, les membres de l'équipage prendront cette décision, prétextant que tout le monde sera plus en sécurité sur celle-ci en attendant les garde-côtes.

Un filet de chanvre moisi pend au-dessus du plat-bord de la jonque en guise d'échelle. Le filet est extrêmement fragile et un test d'**Agilité** pourra être de mise pour ne pas chuter.

Le pont de la jonque est dénué de vie et de débris. Le bateau possède une cabine de pilotage (vide) et une échelle étroite qui descend sous le pont. Vers l'arrière de la jonque, deux trous béants ouvrent sur les cales.

Dans les cales et la cambuse, l'air est légèrement teinté de l'odeur de l'opium cauchemardesque de Leng. Si les investigateurs descendent sous le pont, ils succomberont à ses effets aussi longtemps qu'ils demeureront à bord. Au début, ils apercevront du coin de l'œil des formes menaçantes et des passages ouvrant sur des couloirs sans fin, et ils seront amenés à échafauder d'étranges hypothèses. Le gardien prendra les investigateurs à part pour leur faire part de leurs observations ou leur passera des notes écrites. Il leur assurera qu'un de leurs camarades est là pour les piéger, au besoin à l'aide d'une arme. Il pourra même laisser entendre que le naufrage a été volontaire et que le seul but était de les attirer ici. Des tests de SAN réussis permettront de résister à ces impulsions subites, mais il conviendra de laisser les investigateurs douter de tout ce que pourront leur transmettre leurs yeux et leurs oreilles à propos de la jonque. Et de leurs compagnons…

Le pont inférieur

L'échelle ouvre sur la cale. Il y règne une odeur de renfermé, chargée de la puanteur dégagée par la transpiration et le poisson pourri. Toutefois, on perçoit en arrière-plan une odeur étrange, impossible à identifier. Ce parfum est à la fois écœurant et entêtant. Si les investigateurs amènent une source de lumière dans la cale, ils y découvriront un tableau sinistre : assis à même le sol, autour d'une longue table basse, huit cadavres humains d'apparence momifiée semblent figés autour d'un repas. Un bol et un verre d'eau se trouvent devant chaque cadavre. La nourriture, sous l'effet de la putréfaction, s'est transformée en une purée noirâtre, mais le processus de décrépitude des corps humains semble avoir été ralenti par un procédé inconnu. Leurs visages sont uniformément déformés par un rictus de pure terreur qui est encore

renforcé par leurs orbites vidées de leurs yeux, comme victimes de l'action de mouettes voraces. Assister à cet horrible dernier dîner coûte 0/2 points de SAN. Les membres de l'équipage sont assis à l'endroit où ils moururent de frayeur suite à l'action de l'opium cauchemardesque, qu'ils expérimentèrent avant leur repas. Un petit sac en peau d'anguille repose au centre de la table, à côté d'une boîte en amadou et d'une longue pipe à opium. À l'intérieur de la boîte se trouve une once d'opium cauchemardesque. Le reste de la cargaison se trouve dans la cale située au-dessous. Une lanterne pend au-dessus de la table, mais son huile est entièrement consommée. Un passage mène à la cale centrale du bateau, située juste en dessous.

Des passages fermés par des rideaux ouvrent sur les salles décrites ci-après et une autre échelle permet d'accéder à la cale destinée à accueillir la cargaison.

Sous le plancher de ce couloir se trouvent plusieurs caches de contrebandiers, qu'un investigateur pourra remarquer s'il réussit un test de **Trouver Objet Caché**. Les lames du plancher devront être enlevées pour accéder à la cargaison, à moins qu'un second test de Trouver Objet Caché ne soit réussi. Dans ce cas, un interstice situé près du mur pourra être découvert. Cet espace pourra être utilisé pour soulever le couvercle de la cache rapidement et en silence. À l'intérieur de la cache, on trouvera 100 kilos d'opium de Patna pur (valant 1D6 x 1000 dollars en fonction des relations du vendeur et de ses aptitudes commerciales), trois fusils calibre 30 et une boîte de 50 cartouches. Celles-ci sont en piteux état, et chaque utilisation nécessitera un test d'**Intuition** qui, s'il est raté, impliquera que la balle a fait long feu. Un échec critique (96-100) signifiera que la balle a explosé dans la chambre. L'explosion infligera 1D8+1 points de dommages au tireur.

Le garde-manger

Les étagères de ce petit cellier sont pleines de sacs de riz et de farine éventrés, de porc salé et de poisson séché. On trouve aussi quelques flacons d'huile de lanterne, et un tonneau d'eau. Un test d'**Intuition** réussi pendant qu'ils inspectent le garde-manger permettra aux investigateurs de déterminer que ces réserves étaient prévues pour un voyage de courte durée, mais certainement pas pour une traversée du Pacifique.

Les quartiers de l'équipage

Trois groupes de trois couchettes sont alignés le long des murs de ces quartiers exigus. Au pied de chaque couchette se trouve un coffret de bois qui contient les effets personnels des marins, qui incluent des dés, des boîtes d'amadou, des pipes à opium et des bourses contenant quelques pièces chinoises.

La cabine du capitaine

Cette pièce est bien mieux aménagée que les quartiers de l'équipage. Le lit comporte un matelas, et c'est bien le seul sur le bateau. Des vêtements défraîchis jonchent le sol. Les murs sont abondamment décorés d'un assortiment de colifichets et de bibelots provenant de différents ports asiatiques: masques à figure de démon malais, cape de plumes de Ponape, etc. Un coffre massif rangé sous le lit contient 1050 dollars en pièces d'or de différentes époques, et un revolver calibre 32. Au fond du coffre, enveloppé dans une étoffe noire (Trouver Objet Caché pour le remarquer) se trouve une figurine représentant une forme humanoïde aux traits asiatiques dotée d'une barbe constituée de tentacules (une représentation de Cthulhu sous forme d'idole, liée aux superstitions des marins).

Les soutes

Ces compartiments occupent toute la longueur du bateau. Le plafond n'est haut que d'un mètre cinquante, et des investigateurs dont la TAI est supérieur à 9 devront se courber pour y entrer, perdant ainsi l'initiative si

L'opium cauchemardesque de Leng

Cette variété incroyablement puissante d'opium est cultivée par les célèbres Tcho-Tchos. L'utilisation de cet opium provoque des visions des Dieux Extérieurs qui sont si saisissantes que la victime doit effectuer un test de **Résistance** pour éviter la paralysie totale. Si elle échoue à ce test, la victime s'asphyxie en un nombre de rounds égal à sa CON, puis meurt dans une posture de peur indescriptible. Même si le test est réussi, l'esprit du fumeur est arraché de son corps et vagabondera parmi les Dieux Extérieurs au sein de la Cour d'Azathoth, plongera dans les abysses où sont enfermés Lloigor et Zhar, ou communiera avec Nyarlathothep. Cette expérience coûte 5/1D100 points de SAN et crée une dépendance extrêmement forte. Une fois accroché par la drogue, la victime doit réussir un test de Volonté -20 % (Un succès spécial sera nécessaire après un premier échec, puis un succès critique après un deuxième) pour résister à la tentation d'en faire de nouveau usage. En contrepartie de cette dépendance, la drogue permet d'acquérir une connaissance du Mythe ahurissante, qui prendra la forme de sortilèges, de révélations de prime importance, la localisation de grimoires puissants, etc. Toutefois, ceci ira de pair avec une soumission totale aux Dieux Extérieurs.

La drogue est si puissante que tout endroit où elle a été produite ou dans lequel elle a séjourné devient marqué par son essence. Les effluves remplissent l'esprit de ceux qui s'approchent, d'apparitions de fantômes effroyables et causent des bouffées de paranoïa aiguë. Après une longue période d'exposition, la peur laisse place à l'envie d'essayer la drogue. La victime doit alors réussir un test de **Volonté** pour résister à cette impulsion (puis Volonté -10 % et Volonté -20 %, etc.). Seule l'utilisation d'un tissu imprégné d'un antiseptique puissant porté devant la bouche permettra de garder ses esprits à proximité de la drogue.



Les Adorateurs

	1	2	3	4
FOR	10	11	12	10
CON	12	13	7	13
TAI	14	12	13	9
DEX	13	11	11	10
INT	10	11	9	15
POU	13	6	13	15
PV	13	12	10	11
Impact	+2			

Combat
- Garrot 40 %
  étranglement
- Dague 50 %
  dégâts : 1D4+2 + Impact

un combat survenait. La cargaison est peu importante et disséminée dans la cale: six barils de poudre (10D6/5 mètres), trois caisses contenant chacun vingt bâtons de dynamite, quatre sacs de riz de 50 kg, dont le contenu attaqué par les rats se déverse sur le sol humide, formant une couche de bouillie glissante (Agilité -20 % pour éviter de tomber lors d'un combat). À la proue, une autre cache de contrebandier est accessible en trouvant un faux panneau de mur. Derrière ce panneau se trouve une grande caisse extrêmement lourde (120 kg).

Tandis que les investigateurs sont dans la cale, un autre bateau à rames s'approche par le côté opposé de celui par lequel les investigateurs sont arrivés. Trois des quatre hommes à bord, habillés de noir, aux visages masqués par des foulards noirs, grimpent sur la jonque et se glissent à l'intérieur par les trous situés sur le pont principal. Le quatrième reste dans le canot. C'est le chef du groupe. Les mystérieux visiteurs viennent récupérer la cargaison d'opium transportée par le bateau. Après que l'équipage soit mort, le navire dériva à travers le Pacifique dans une nappe de brume opaque. Si un investigateur parvient à maîtriser l'un des adorateurs et utilise son foulard, il sera totalement immunisé contre les effets hallucinogènes de l'opium. À moins d'être bien protégé, les effets de l'opium cauchemardesque sont démultipliés dans la cale. Une fois exposés, les investigateurs devront effectuer un test de POU en opposition avec l'opium cauchemardesque (voir ci-contre), dont les effluves ont saturé la cale, pour résister à ces hallucinations qui rendent fou. Une fois sur le pont, des investigateurs en pleine hallucination assistent en chancelant à une vision « modifiée » du paysage de San Francisco: l'horizon semblera à un moment occupé par des dunes de sable qui s'étendent à perte de vue au sein d'un paysage lunaire, puis changera du tout au tout pour se changer en nécropole lugubre de tours cyclopéennes qui se tordent et s'enchevêtrent les unes avec les autres comme les membres dénués d'os surgis de collines noires et monstrueuses. Sur ces collines, des colosses observent l'océan qui grouille de formes fantomatiques qui se tortillent comme des bancs d'algues pour atteindre un tourbillon qui s'ouvre dans le Golden Gate, tourbillon dont les contours sont garnis de dents de la taille de gratte-ciel. Un pont suspendu traverse le Golden Gate, et ses piliers colossaux semblent rouillés ou enduits de sang séché. Cette vision effrayante de la ville, comme elle fut et comme elle sera dans un futur éloigné (?), coûte 1/1D8 points de SAN et pourraient faire perdre de vue aux investigateurs le danger plus immédiat qui se trouve à bord.

Les investigateurs qui ont encore leurs esprits peuvent effectuer un test d'**Ecouter** pour percevoir les trois adorateurs qui retirent la caisse de la cache. Les voleurs essayeront de tendre une embuscade aux investigateurs si ceux-ci entrent dans la cale, l'un d'eux tentant de les retarder tandis que les deux autres hisseront la caisse sur le pont grâce à une poulie, qui servira également à transporter la caisse sur leur barque. S'ils parviennent à charger la caisse d'opium sur leur canot, les voleurs tenteront de prendre la fuite.
Mais certains habitants de la baie ne l'entendent pas ainsi…

Les Profonds

Quelques rounds après que le canot chinois soit arrivé et que les trois hommes soient monté à bord, un groupe de profond dépêché par Lang-Fu (voir page 97) fera son apparition et à son tour se glissera à bord. Lang-Fu, par le biais de son réseau d'espionnage très étendu, a eu vent de la présence de l'opium de Leng et de la jonque qui le transportait. Il a envoyé ses troupes amphibies pour mettre la main sur cet opium et l'étudier. Un test de **Trouver Objet Caché** réussi permettra à des investigateurs qui surveillent les eaux de distinguer les corps difformes des profonds qui sortent de l'eau et entreprennent de grimper à bord.

Plusieurs options s'offrent alors aux investigateurs. Ils pourront choisir de laisser les profonds affronter les adorateurs et de se cacher dans le bateau. Dans ce cas, les hybrides fondront sur les trois hommes (un autre profond s'occupant du chef dans le canot) et les déchiquèteront avec leurs griffes. Ils utiliseront ensuite le canot des adorateurs pour transporter la caisse d'opium jusqu'à Lang-Fu.
Cet affrontement pourrait laisser le temps aux investigateurs de se rendre à la cale et de se saisir d'armes à feu, bien que la qualité de celles-ci laisse à désirer. Quoi qu'il en soit, après avoir chargé la caisse, l'un des profonds au moins descendra à la cale pour ouvrir une voie d'eau dans la coque et faire sombrer la jonque.

Un « bateau fantôme » aperçu dans le Golden Gate

Si le témoignage du sergent Garland Fitzsimmons du 2e Corps de photographes de l'Armée était considéré comme digne de foi, ceux qui croient aux spectres pourraient ajouter un vaisseau fantôme à la liste déjà impressionnante que notre ville peut proposer. Le sergent, incrédule, prenait des clichés de la pleine lune depuis les remparts de Fort Point tard dans la nuit quand, aux douze coups de minuit, il constata, dit-il, « qu'un brouillard curieusement épais s'engouffrait par le Golden Gate, comme s'il était poussé par un grand vent, sauf qu'il n'y avait pas de vent du tout ». Le sergent Fitzsimmons vit alors apparaître ce qui semblait être un navire d'origine exotique - « Comme une jonque chinoise », raconte-t-il – qui entrait dans la baie à grande vitesse, dissimulé dans la brume, les voiles lâches et mal grées, comme si le navire était à l'abandon. Fitzsimmons admet qu'il n'en crut pas ses propres yeux et c'est pourquoi il attendit le matin suivant pour avertir les garde-côtes. Les patrouilles de ces derniers ne trouvèrent rien qui ressemblât à ce qu'avait décrit Fizsimmons, mais indiquèrent qu'à minuit, cette nuit-là, le courant refluait de la baie à la vitesse de 15 nœuds. Par conséquent, la jonque spectrale devait soit être effectivement un fantôme, soit être doté du premier moteur à combustion interne qui fonctionne en silence. Le seul vrai mystère que notre journal ne peut comprendre est la raison pour laquelle le formidable sergent n'a pas jugé bon de photographier son bateau fantôme!

Ferry : Document n°1

Les investigateurs pourraient tenter d'utiliser les explosifs entreposés dans la cale pour faire sauter la jonque et ceux qui s'y trouvent. Se rendre à la cale prend un nombre de rounds égal à 24 moins la DEX et requiert un jet d'**Intuition** à -20 % pour choisir une mèche assez longue pour avoir le temps de quitter l'embarcation. L'explosion sera suffisamment puissante pour désintégrer la jonque, les adorateurs et les profonds.
Pour atteindre rapidement leur canot, les investigateurs devront effectuer un test d'**Athlétisme**. Un échec signifiera une chute dans les eaux froides de la baie. Un test de **Nage** et d'**Athlétisme** sera alors nécessaire pour éviter d'être attiré par le fond. Si les investigateurs qui rament réussissent un test de **Navigation** avant l'explosion de la jonque, ils parviennent à se mettre hors de portée (note : les deux rameurs doivent parvenir à manœuvrer le canot. Si l'un des deux échoue, l'embarcation tourne en rond. Si les deux échouent, elle va en marche arrière et un nouveau test de **Navigation** est dès lors nécessaire. Si l'un des deux obtient un échec critique, il perd une rame ou passe par-dessus bord. Si les deux rameurs obtiennent un échec critique, le canot chavire sous l'effet du souffle et les investigateurs doivent alors tenter de s'accrocher en attendant les secours, sachant que les requins sont toujours attirés par l'odeur du sang.
D'autres choix peuvent être privilégiés par les investigateurs (aider les adorateurs à combattre les profonds, par exemple) mais s'ils révèlent leur présence, les investigateurs seront à coup sûr pris pour cibles.

Après la destruction de la jonque, un ou plusieurs autres profonds pourront s'en prendre au canot si les investigateurs n'ont pas réussi à s'éloigner assez discrètement.

Le deuxième canot sera secouru par un navire marchand. Dès leur sauvetage, les naufragés signaleront les personnes disparues aux gardes-côtes qui dépêcheront une vedette sur place en moins d'une heure. Quand ils arriveront, la jonque aura bien entendu disparu (soit par l'action des investigateurs, soit par celle des profonds, soit elle sera repartie comme elle était venue enveloppée dans la brume), et nulle trace de l'épave ne pourra être retrouvée.
Les gardes-côtes récupèreront les autres naufragés, soit dans leur canot, soit accrochés à des fragments de celui-ci, du moins pour ceux qui auront survécu au froid et aux requins.

Le matin suivant, un court article, reproduit ci-après, sera publié dans le *San Francisco Chronicle*.

Récompenses

Si les investigateurs parviennent à empêcher les adorateurs et les profonds de mettre la main sur la caisse contenant l'opium cauchemardesque de Leng et à comprendre la portée de leurs actes, ils pourront recevoir un bonus de 1D8 points de Santé Mentale (s'ils détiennent l'opium sans développer une dépendance). Ils pourront échafauder les hypothèses qu'ils souhaitent quant à l'utilisation qu'aurait faite l'un ou l'autre groupe.
Quoi qu'il en soit, ils ont déjoué un plan majeur des adorateurs dont le but était d'empoisonner la ville à l'aide de cette horrible drogue, mais cette modeste victoire soulève des questions sans réponses. Quelles forces ont amené la jonque à travers le Pacifique avec à son bord cette cargaison d'opium si particulier qui devait être déversé dans la baie de San Francisco ? Qui étaient ses voleurs masqués qui vinrent sur le bateau comme s'ils attendaient sa venue ? Qui étaient ces créatures qui semblaient elles aussi attendre la jonque ? Quelle part de ce qu'ils ont vu est réelle, et quelle part a été provoquée par les effets hallucinogènes de la drogue? Les adorateurs qui avaient visiblement rendez-vous avec la jonque sont-ils ceux qui ont été décrits dans les chapitres précédents de ce livre, ou font-ils partie d'une autre organisation qui sera développée par le gardien, et qui pourra lancer les investigateurs dans une campagne pouvant culminer à la source du trafic d'opium cauchemardesque, quelque part en Asie? Quelle sera la réaction de Lang-Fu vis-à-vis des investigateurs si ces derniers ont mis ses profonds en fuite et récupéré l'opium ?

Si les voleurs parviennent à faire main basse sur l'opium et à prendre la fuite, les esprits des investigateurs pourront être hantés par ses effets dévastateurs, et ils accueilleront avec effroi les nouvelles de meurtres et de suicides toujours plus nombreux qui surviendront dans et autour de Chinatown, ainsi que dans les colonies d'artistes de Telegraph Hill. Les rapports de police indiqueront que cette vague d'hystérie collective n'est que la dernière en date provoquée par le trafic de drogue, mais il n'existe aucune piste concernant les distributeurs et la façon dont la drogue est arrivée dans la ville.
Si les profonds partent avec la caisse, celle-ci est amenée à Lang-Fu, qui étudie l'opium et prend la mesure de son terrible potentiel. L'utilisation de cette drogue aurait grandement contrarié ses propres plans, et il mettra tout en œuvre pour mettre la main sur ceux qui ont fomenté cette idée (le quatrième adorateur pourra avoir été fait prisonnier et ramené par les profonds). Lang-Fu gardera cet opium sous clé, ce qui permettra à San Francisco de jouir d'un répit. Pour combien de temps ?

Note au gardien : Si la caisse est détruite dans l'explosion de la jonque, ou simplement envoyée par le fond, les effets du poison se répandront dans la Bay Area et la Côte Ouest comme une infection. En l'espace de quelques semaines, un nombre ahurissant de cadavres de dauphins, de baleines et de poissons viendront s'échouer sur les côtes. Malgré les consignes du Département de la santé, de nombreux miséreux du quartier de Mission profiteront de cette pêche miraculeuse et se nourriront des cadavres, avec des résultats semblables à ceux qui sont décrits précédemment. Si les investigateurs réalisent qu'ils sont en quelque sorte coupables d'avoir semé les graines de la folie, ils pourront perdre 1D8 points de Santé Mentale.



Les Profonds

Caractéristiques

CON	11
DEX	11
FOR	14
TAI	17
INT	13
POU	10

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14

Compétences

Discrétion dans l'eau	40%
Ecouter	30%
Se cacher dans l'eau	40%
Trouver Objet caché	30%

Combat
• Griffes 50%
dégâts 1D6 + impact

Armure
1 point de peau et d'écailles

Perte de SAN : 0/1D6 pour être confronté à un Profond.

Les requins

FOR	30
CON	25
TAI	29
POU	13
DEX	16

Impact	+3D6
Points de Vie	27

Combat
• Morsure 80%
dégâts 1D8 + impact

Armure
3 points de peau

Perte de SAN : voir une personne se faire dévorer par un requin coûte 1/1D6 points de Santé mentale



Scénario
La Maison Westchester

Où une héritière solitaire bien connue engage les investigateurs pour enquêter sur des manifestations d'esprits dans sa drôle de maison.

A l'affiche

Westchester House

Là où monter n'amène pas forcément en haut et descendre ne conduit pas forcément en bas. Cette maison gigantesque à l'architecture farfelue influencée par les superstitions est un personnage à part entière de l'histoire. Peut-être même le principal.

Elizabeth et Frances Anwell

Une manipulatrice et sa fille, qui se font passer pour des médiums et possèdent une influence immense sur Sarah Westchester, la propriétaire des lieux. Elles constitueront une opposition de premier choix pour les investigateurs.

Warren Johnson

Acteur génial, frère d'un faussaire dont il voudrait profiter du travail, il joue au fantôme de l'opéra au sein de la demeure de Westchester House, où même les ombres obéissent à des schémas étranges.

Jack Ramsey

Ce gangster tout ce qu'il y a de classique représentera la menace physique principale pour les investigateurs. Lui est sa bande se plaisent à jouer les propagateurs de rumeurs, mais ils savent également se servir d'autres armes.

En quelques mots...

En quelques mots...Engagés par une héritière excentrique pour mener une investigation sur des apparitions d'esprits, les investigateurs sont amenés à visiter sa demeure, la célèbre Westchester House et ses quelques 150 pièces.
Sur place plane l'ombre de Gregory Johnson, un faussaire recherché pour meurtre et abattu des années plus tôt, sans avoir pu profiter du vol d'une toile de maître, « Le Chasseur ». Au sein de la maison, de nombreuses personnes attirées par l'appât du gain cherchent avec obstination le tableau, et profitent des rumeurs de maison hantée pour justifier leurs déplacements au sein de la demeure labyrinthique.

Implication des investigateurs

Les investigateurs sont contactés directement par la propriétaire de la demeure, l'héritière excentrique Sarah Westchester. Plusieurs raisons pourront justifier qu'elle fasse appel à eux:
L'un d'entre eux fait partie des anciens amis de Sarah, du temps où elle vivait sur la Côte Est.
Ils jouissent d'une certaine réputation dans le domaine des investigations occultes, et ont pu se signaler quelque temps auparavant par une enquête réussie.

Enjeux et récompenses

Résoudre le mystère des soi-disant apparitions d'esprits : c'est la raison principale de leur venue. Ils devront découvrir qu'il n'y a, du moins dans le cas présent, pas d'entité d'outre tombe impliquée dans l'histoire, mais seulement des êtres humains particulièrement imaginatifs.
Découvrir la vérité sur un meurtre ancien: les investigateurs pourront découvrir la vérité sur le meurtre de Francis Connington et livrer son assassin à la justice. Accessoirement, ils pourront mettre la main sur une toile de maître abandonnée dans un débarras depuis des années.

Notes au gardien

Ce scénario est conçu pour être joué indépendamment, mais pourra constituer une parenthèse au sein d'une campagne.
Il laisse une grande latitude au gardien, qui pourra utiliser comme il le désire les différents personnages qui sont décrits et décider du schéma des événements. Il devrait néanmoins être découpé en trois étapes distinctes: la découverte des lieux et des particularités nombreuses de Westchester House et de ses habitants, l'enquête proprement dite et enfin l'affrontement avec la bande de criminels venus récupérer le tableau.

Ambiance

Pour les investigateurs, Westchester House devrait avoir tous les attributs de la maison hantée et le gardien devrait faire en sorte de ne pas aller à l'encontre de leurs hypothèses. La maison est suffisamment étrange pour que règne un parfum d'occulte, renforcé par la présence de spirites retors et de rumeurs renforcées par des gens mal intentionnés.
La surprise viendra sans doute du fait qu'en dépit de ce décor approprié, aucun élément occulte ne soit impliqué dans l'histoire.

Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●●
Mythe	○○○○○
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Débutant
Durée estimée	⌚⌚⌚
Nombre de joueurs	👤👤👤👤
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920

Informations destinées aux investigateurs

Un ou plusieurs investigateurs ont reçu une lettre venant de Sarah Westchester, l'héritière bien connue, leur demandant de l'aider à mener une enquête sur des manifestations d'esprits qui auraient lieu à son domicile. Les personnages pourront être des professionnels de l'investigation, par exemple des détectives ou des parapsychologues, ou avoir été simplement des amis de la famille avant que Sarah ne s'installe à San José, en Californie.

L'enfance et la vie de femme mariée de Sarah se déroulèrent dans un climat d'opulence, au sein de la meilleure société. Après avoir perdu son mari et sa fille, elle se lança dans le spiritisme. Plus tard, elle quitta la Côte Est pour ne plus jamais y retourner, et s'installa à San José.

Quand les investigateurs arrivent à Westchester House, Sarah leur indique que les manifestations de « l'autre monde » ont continué depuis sa lettre. On entend des bruits de pas sans que ces derniers soient causés par quiconque dans la maison. Des ouvriers du bâtiment ont aperçu un homme blessé qui titubait vers la maison, mais quand ils tentèrent de l'aider, il disparut sans laisser de traces. Deux femmes de chambre virent un homme apparaître brusquement et disparaître de nouveau, sans un bruit. Des lumières fantomatiques ont été aperçues qui brillaient dans une formation rocheuse étrange située non loin de la demeure.

Sarah veut absolument savoir si ces manifestations sont véritablement dues à des esprits, où si une explication plus terre à terre est envisageable. Chaque investigateur a reçu une avance de cent dollars et Sarah versera deux cent dollars par semaine plus le remboursement des dépenses engagées dans le courant de l'enquête, cela pendant deux semaines. Ce laps de temps, d'après son avocat, est amplement suffisant pour aller au fond des choses et déterminer la signification de ces manifestations.

Notes du gardien

En 1906, Gregory Johnson était un artiste de San Francisco qui possédait un grand talent et une fortune inversement proportionnelle à celui-ci. Il rencontra alors Elizabeth Anwell, secrétaire de Francis « Frank » Connington, un collectionneur d'art connu localement. Elle était la maîtresse de Connington et lui avait donné un enfant, nommé Frances, mais plutôt que l'épouser comme il lui avait promis, Connington semblait tout à fait disposé à l'écarter pour donner ses faveurs à un mariage économiquement plus intéressant.

Gregory Johnson et Elizabeth Anwell tombèrent amoureux et décidèrent de financer leur future vie commune en dérobant l'une des toiles les plus renommées de Frank, « Le Chasseur », estimée à 15 000 dollars, soit l'équivalent du prix d'un Rembrandt.

Elizabeth parvint à obtenir pour Gregory (sous un nom d'emprunt), une bourse de la Fondation Connington, ce qui lui permit d'être admis dans la demeure de Connington et d'y réaliser des copies des toiles de maîtres pour affiner sa technique. Gregory envisageait de réaliser une copie du « Chasseur », d'encadrer celle-ci et la substituer à l'original, avant de quitter l'état avant que quiconque ne s'aperçoive de la supercherie. Il envisageait de peindre par-dessus le « Chasseur » et de le faire ainsi sortir du pays avant de le vendre.

Au début du mois d'avril 1906, la supercherie était fin prête et Gregory avait réussi à soudoyer le gardien, Jack Ramsey, pour obtenir un double de la clé de la galerie. Malheureusement, Jack réalisa que Gregory tentait de voler quelque chose et décida de s'en mêler. Il ne savait pas que Elizabeth était elle aussi impliquée, ni que Gregory préparait une substitution.

Le 8 avril, Gregory venait d'opérer la substitution quand Jack pénétra dans la galerie et exigea une part du gâteau. Mais Connington surgit et surprit leur conversation. Jack paniqua et tua le collectionneur. Dans la confusion qui suivit, Gregory prit la fuite en emportant le tableau.

Gregory retourna à la ferme familiale, situé dans la région de San José, en Californie. Là, il recouvrit « Le Chasseur » d'une autre œuvre, afin de la dissimuler jusqu'à ce qu'il ait fait venir Elizabeth. Enorgueilli par son succès, il choisit de peindre un autoportrait intitulé « autoportrait de l'artiste, un homme heureux ». Toutefois, sa confiance était excessive.

La police apprit que Gregory Johnson était le vrai nom d'un étudiant en art qui se trouvait souvent chez Connington au moment du meurtre.

Jack Ramsey parvint à convaincre la police qu'il avait réussi à empêcher le vol d'une toile et qu'il avait assisté au meurtre de Connington, perpétré par Gregory Johnson. Le comportement exemplaire de Jack fut unanimement salué et il fut convié à la chasse à l'homme qui s'ensuivit. En moins d'une semaine, la trace de Gregory fut retrouvée et conduisit les enquêteurs à la ferme. Là, Gregory fut abattu par un policier local inexpérimenté et mourut de ses blessures.

À la ferme, les policiers trouvèrent l'autoportrait et une copie brute du « Chasseur » que Gregory avait effectuée pour s'exercer. Ils ne réalisèrent jamais que la copie avait été substituée à l'original, ni qu'Elizabeth était impliquée. Celle-ci, qui entendit uniquement la version de l'histoire de Jack, ne se rendit pas non plus compte que Gregory avait réussi à opérer la substitution. Le 18 avril 1906, le grand tremblement de terre ravagea la région. Un incendie effroyable réduisit une grande partie de San Francisco en cendres. La police avait mieux à faire que d'assurer un suivi de l'affaire, durant laquelle aucun vol n'était fina-

lement à déplorer et où le meurtrier était déjà mort. Le dossier fut rapidement classé.

Quand le couple Connington se sépara, Elizabeth devint une spirite, une médium et une spécialiste de l'abus de confiance.
Jack versa également dans les activités criminelles, d'un genre plus violent et moins raffiné. Après la mort de Gregory, sa mère, veuve, vendit la ferme familiale à Sarah Westchester et partit vivre en Pennsylvanie, chez ses parents, avec ses enfants survivants (Robert, Betty et Warren).

En 1922, les héritiers de Connington firent don en grande pompe, de la toile « Le Chasseur » au Museum of Fine Arts de San Francisco. Mais très peu de temps après, à la suite d'une rénovation, la toile se révéla être une copie.

Elizabeth Anwell, Jack Ramsey et Warren Johnson (le frère cadet de Gregory) se rendirent compte que l'original pouvait fort bien se trouver encore à la ferme des Johnson, devenue entre-temps la Maison Westchester.

Warren se cacha dans les parties les moins utilisées de la maison. De temps en temps, des membres du personnel de maison entendirent ses pas ou l'aperçurent fugitivement. Des rumeurs indiquant que la maison était hantée commencèrent à se répandre. Pour des raisons personnelles, Jack et Elizabeth encouragèrent ces rumeurs, comme détaillé ci-après. Suite à cela, Sarah Westchester demanda l'aide des investigateurs.

Sources d'information

Si les investigateurs se rendent à San Francisco, ils y trouveront des informations à propos du meurtre de Connington. Le grand tremblement de terre et l'incendie qui s'ensuivit détruisirent les archives concernant l'affaire, et la plupart des avocats qui officiaient alors sont décédés depuis. le *Call,* le *Bulletin*, le *Chronicle* et d'autres journaux ont toutefois réorganisé leurs fiches. Les investigateurs peuvent découvrir, en rencontrant des proches de Connington ou d'anciens membres de son personnel, que la secrétaire particulière de Connington, Elizabeth Anwell, avait été sa maîtresse et qu'elle avait donné naissance à une fille dont Connington était le père. La communauté artistique sait que Gregory Johnson a effectué une exposition en 1904, qui ne lui valut que peu d'éloges. Les commentaires soulignèrent à l'époque « un grand talent technique, mais aucune originalité ».

Si les investigateurs consultent les journaux locaux, ils pourront y trouver des mentions du meurtre de Francis Connington, des circonstances de la mort de Gregory Johnson, et de la récente découverte de la supercherie concernant « Le Chasseur ». Charles Quill, le policier qui abattit Gregory, possède également des copies de ces articles de presse (Les Papiers de Westchester n°1, n°2 et n°3).

La Maison Westchester

En 1906, Sarah Westchester fit l'acquisition d'une simple ferme comprenant huit pièces. Dans les années qui suivirent, la ferme s'est enrichie de 145 nouvelles pièces, qui s'étendent sur plus de deux hectares.
Durant cette période, plus de 500 pièces furent construites et détruites pour maintenir un rythme de construction continu, nécessaire pour conserver un climat d'har-

Le meurtre de Frank Connington



Fin de carrière pour un meurtrier notoire

Tôt ce matin, Gregory Johnson fut abattu hors de son domicile alors qu'il tentait de fuir la police, venue l'appréhender pour le meurtre de Francis Connington, un homme d'affaire et amateur d'art de San Francisco . Il est mort de ses blessures peu après.

Johnson, qui avait été par le passé un artiste jouissant d'une certaine renommée, s'était introduit dans la demeure de Connington à San Francisco sous la fausse identité de Norton Longville. Le 8 avril, M. Connington pénétra dans sa galerie d'art et y surprit Johnson, aux prises avec Jack Ramsey, un gardien des lieux. Johnson tentait manifestement de dérober un tableau et tua Connington avant de profiter de la confusion pour s'enfuir tandis que Ramsey tentait sans succès de défendre son employeur.

L'enquête menée par la police de San Francisco révéla que Norton Longville était en réalité Gregory Johnson, dont la trace fut retrouvée dans la ferme familiale située près de San José. Tandis que la police de l'état, renforcée pour l'occasion par des éléments de la police locale, approchait de la ferme, Johnson tenta de prendre la fuite par l'arrière de la maison. M. Ramsey, qui était présent pour identifier le meurtrier, repéra le fugitif. Johnson fut abattu par Charles Quill, un membre de notre bonne police de San José.
Félicitations, Agent Quill.

[15 avril 1906]

Les Documents de Westchester n°1

Un notable de San Francisco assassiné

M. Francis Connington, le célèbre homme d'affaire et collectionneur d'art de San Francisco, a été assassiné hier après-midi, apparemment après avoir surpris un certain Norton Longville en train de voler un tableau.
Longville, un apprenti artiste, se trouvait dans la propriété de Connington grâce au concours de la Fondation Connington, qui lui permit de copier certaines toiles de son bienfaiteur afin d'améliorer sa technique.
Le gardien Jack Ramsey faisait sa ronde dans la maison quand il surprit Longville en train de s'emparer d'une toile, « le Chasseur », dont la valeur est estimée à 15 000 dollars.
M. Connington, apparemment attiré par les bruits de lutte, entra dans la galerie et fut tué par Longville, qui prit la fuite pendant que Ramsey tentait de sauver la vie de son employeur.
Dans tout l'état, les agents de police ont été prévenus de la fuite de ce criminel.

Les documents de Westchester n°2

monie avec les « esprits ». Il existe également de nombreuses dépendances : écuries, quartiers des ouvriers, garages, une laverie pour voitures et une multitude de serres. La maison est bâtie suivant un style compliqué de la fin

Une contrefaçon mise à jour

Goddard Haley, curateur du Museum of Fine Arts de San Francisco, a annoncé que le tableau détenu par le musée intitulé "Le Chasseur" a été formellement identifié comme étant un faux. En nettoyant la toile avant de l'exposer, des officiels eurent un doute et soumirent le tableau au test de Schwartz-Howard, qui révéla que les pigments utilisés n'étaient pas disponibles avant 1890.

Cette peinture à l'huile avait été offerte en février dernier par Rose Connington de la Fondation Connington pour le progrès artistique. Mlle Connington indiqua que son cousin décédé, feu Francis Connington, avait procédé à une authentification lors de son achat, mais que depuis qu'elle avait hérité du « Chasseur » après sa mort, elle l'avait fréquemment confié à des musées pour des expositions. Par conséquent, elle n'a aucune idée quant au moment où la substitution a pu être effectuée.

Nos lecteurs fidèles pourront se rappeler qu'en 1906, Gregory Johnson, un artiste local, avait assassiné Francis Connington lors d'une tentative de voler cette même peinture, et qu'il avait été tué en tentant d'échapper à son arrestation par Charles Quill, qui appartenait alors à la police de San José.

Le Musée et la Fondation Connington offrent conjointement une récompense de 1000 dollars pour des informations qui permettraient de retrouver l'œuvre originale.

Les documents de Westchester n°3

de l'époque victorienne, celle de l'enfance de Sarah, mais possède des commodités modernes, dont trois ascenseurs, treize salles de bains, un chauffage central limité et des cuisinières à gaz. Tout ce qui se trouve dans la maison et en dehors est de la meilleure qualité et d'un coût à sa mesure.

La seule architecte de la maison est Mme Westchester elle-même. Elle donne des instructions et des souhaits qu'elle reçoit de ses conseillers immatériels. Son inexpérience, couplée avec un manque de cohérence architecturale due à l'absence d'idée directrice, ont conduit à des aberrations, comme des fenêtres ouvrant sur des murs pleins, une porte qui donne sur un vide vertigineux de deux étages, des placards et des espaces de rangement de cinq centimètres de profondeur, et des escaliers qui se heurtent au plafond. L'immense maison est un labyrinthe où « descendre n'amène pas à la cave, et monter n'amène pas au toit ».

La maison est symptomatique d'autres excentricités de Mme Westchester. Comme elle ne mesure qu'1 m 45, ses portes ne dépassent pas 1 m 50 de haut. Ses nombres favoris, 7, 11 et 13, sont omniprésents dans la maison. Par exemple, une pièce comptera sept fenêtres, un escalier onze marches ou une canalisation d'arrosage treize buses de sortie. La plupart des colonnes classiques qui décorent la maison ont été installées à l'envers et il existe quelques

Warren Johnson

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	10	Endurance	50 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	75

Compétences

Pratique artistique : comédie	85 %
Déguisement	80 %
Baratin	55 %
Se cacher	75 %
Écouter	55 %
Navigation	45 %
Persuasion	60 %
Discrétion	50 %

Combat

• Armes de Poing	40 %
• Armes d'épaule	35 %

Liza Andrews

(Elizabeth Anwell)

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	40

Compétences

Dissimulation	90 %
Baratin	90 %
Bibliothèque	60 %
Écouter	75 %
Sciences occultes	35 %
Persuasion	75 %
Psychologie	60 %
Discrétion	85 %
Photographie	60 %

Combat

Bagarre	50 %

Franny Andrews

(Frances Anwell)

Caractéristiques

APP	14	Prestance	70 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	16	Agilité	80 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	11	Connaissance	55 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	60

Compétences

Dissimulation	60 %
Baratin	50 %
Trouver Objet caché	50 %
Écouter	55 %
Sciences occultes	25 %
Persuasion	50 %
Psychologie	45 %
Discrétion	60 %

Combat

Bagarre	50 %

Jack Ramsey

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	07	Volonté	35 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Vie	13
Santé Mentale	30

Compétences

Baratin	70 %
Persuasion	65 %

Combat

• Armes de Poing dégâts 1D8	50 %
• Armes de mêlée (Hache) dégâts 1D8	45 %
• Bagarre	50 %

escaliers étroits où chaque marche fait cinq centimètres de haut, et qui descendent et montent plusieurs fois avant d'atteindre l'étage situé juste au-dessus.

Un coffre-fort contient l'argent liquide de Sarah, ses bijoux et un service de table en or valant plus de 30 000 dollars. Quelques pièces renferment des possessions moins coûteuses, dont certaines sont là depuis des années, oubliées de tous. « Le Chasseur » se trouve dans un de ces espaces de rangement, depuis qu'il a été acheté, en même temps que la ferme. Mme Westchester avait autrefois une cave à vin, mais celle-ci fut murée après qu'un ouvrier négligent ait laissé accidentellement une empreinte de main noire sur l'un des murs. Personne, mis à part la bande de Jack, ne sait à présent où se trouve cette cave. Bien qu'il n'y ait pas dans la maison de passages secrets crées à dessein ou des pièces secrètes, les changements incessants et anarchiques ont conduit à la création d'espaces vides, de pièces condamnées et d'endroits oubliés.

Les investigateurs seront installés dans les « Pièces grecques », car de nombreuses manifestations ont eu lieu dans cette zone de la maison. Il y avait à l'origine douze pièces de ce type au deuxième étage, chacune dotée d'un vitrail représentant l'un des signes du zodiaque dans un motif inspiré de la Grèce mythique. Par la suite, deux de ces pièces furent murées, quand un couloir fut ajouté à l'ensemble. Warren Johnson se cache dans ces pièces condamnées.

Il n'existe aucune séparation entre les dressings de la chambre Toison d'Or et la chambre Europe, mais Warren a astucieusement conçu une porte en plaque de plâtre qui dissimule cette chambre, hormis si l'on réussit un test de **Trouver Objet caché**. Le vitrail qui arborait le motif du bélier fut enlevé et peut être retrouvé dans un débarras. Warren rejoint la Chambre Zeus en empruntant la fenêtre de la chambre Œdipe et en traversant le toit plat d'un porche, qui l'amène à la fenêtre de la chambre Zeus, qui est toujours visible de l'extérieur de la maison. C'est là que Warren garde ses ustensiles de maquillage, un miroir, ses vêtements, une paillasse et de la nourriture. Une page du journal intime de Gregory est tombée ici et s'y trouve toujours.

Au bout du couloir se trouve une fenêtre circulaire de verre d'un mètre vingt de diamètre. La bordure de la fenêtre originelle était décorée des signes du zodiaque, mais elle fut brisée et remplacée par une fenêtre de verre toute simple. La fenêtre originale se trouve dans l'un ou l'autre des débarras, dans l'attente d'être réparée.

Warren Johnson

Warren est le plus jeune frère de Gregory Johnson, l'artiste qui mourut en 1906. En grandissant, Warren devint un acteur spécialisé dans les impressions.

Les nouvelles de la contrefaçon de la toile « Le Chasseur » ravivèrent des souvenirs d'enfance liés à la toile de Gregory « Autoportrait de l'artiste, un homme heureux », plus qu'à toute autre toile. Warren exhuma le journal intime de Gregory d'un coffre où il avait été laissé à l'abandon pendant des années. Sa lecture confirma les hypothèses de Warren. Gregory y décrivait sa relation avec Elizabeth Anwell et ses intentions de substituer une copie à l'original. Warren décida de retourner à la ferme de San José pour y retrouver « Le Chasseur ». Il emmena le journal intime avec lui, pensant qu'il pourra constituer une aide précieuse.
Warren fut admis dans la Maison Westchester en endossant le rôle d'un nouvel employé de maison. Mme Westchester a l'habitude d'engager et de licencier sans arrêt, et personne n'est jamais surpris de croiser une nouvelle tête.

Warren découvrit que « Autoportrait de l'artiste, un homme heureux » n'avait jamais été jeté, mais personne ne put lui indiquer où la toile se trouvait. De façon à pouvoir se consacrer à sa recherche à temps plein, Warren abandonna son déguisement de serviteur et se cacha dans la partie la plus ancienne de la maison. De temps en temps, des employés entendirent le bruit de ses pas ou l'aperçurent fugitivement, ce qui les amena à penser que la maison était hantée. Quand il s'attend à être vu, Warren utilise ses talents d'acteur pour se faire passer pour un employé ou pour une autre personne ayant une raison de se trouver là.

S'il est découvert, les actions de Warren seront fonction des connaissances de l'histoire qu'il attribue à ceux qui l'ont attrapé. S'ils sont toujours dans le vague, il leur indiquera qu'il est venu dans le seul but de retrouver l'autoportrait de son frère, que sa mère regrette à présent d'avoir laissé derrière elle. Si les investigateurs savent que l'histoire tourne autour d'un tableau de grande valeur, mais qu'ils ignorent de quoi il a l'air, Warren leur offrira de partager la récompense offerte par le Musée (il pourra même offrir une part du prix de vente s'il pense que les investigateurs accepteront). Si les investigateurs mettent la main sur la toile avant que Warren ne soit découvert, il se fera passer pour un membre du Musée venu récupérer le tableau. Il promettra aux investigateurs de leur envoyer la récompense prévue dès que le tableau sera authentifié. Il s'évanouira alors en emportant la peinture. Warren n'est pas un homme violent. Si les choses tournent mal pour lui, il s'efforcera de prendre la fuite discrètement ou privilégiera la ruse plutôt que l'affrontement physique.

Liza Andrews

(Elizabeth Anwell)

Elizabeth Anwell était la secrétaire de Frank Connington et la mère de son enfant illégitime. Quand Connington refusa de l'épouser, Gregory Johnson et elle décidèrent de dérober la toile la plus importante de la collection de Frank. Dans la confusion qui suivit la mort de Frank et celle de Gregory, elle ne réalisa pas que la peinture avait bien été volée.

Elizabeth s'inventa un mari décédé pour

cacher l'illégitimité de sa fille, se faisant appeler Liza Andrews et donnant à sa fille le patronyme de Franny Andrews. Année après année, elle se consacra à une vie d'escroc et de faux médium. Étant donné la profusion de spirites qui apparut après la première guerre mondiale, Elizabeth sentit qu'elle avait besoin d'un petit plus pour se démarquer des autres. Elle présenta alors Franny comme une enfant médium, tandis qu'elle-même jouait un rôle de son impresario. Dans les années 1920, Franny affina son rôle en faisant semblant d'être, en plus, attardée mentale. Ce détail la rendait non seulement unique, mais détournait également les soupçons qui pouvaient peser sur elle. Après tout, une personne simple d'esprit pouvait-elle faire montre des mêmes tours complexes que les faux médiums utilisaient? Jamais!

Quand Elizabeth eut vent de la découverte de la supercherie concernant le tableau, elle sentit qu'elle pouvait prendre sa revanche sur Frank Connington, certes mort depuis longtemps, en mettant la main sur le tableau qui faisait sa joie et son orgueil. Depuis que la ferme Johnson avait été achetée par Sarah Westchester, elle avait étudié la vie de cette femme et ses croyances excentriques. En utilisant ces informations, elle parvint à se faire inviter à séjourner à Westchester House.

Liza encourage Sarah à penser que des esprits hantent la maison. Sarah est à présent suffisamment dépendante de la présence de sa fille pour lui laisser le champ libre pour chercher le tableau. Habituellement, Franny se charge des recherches, mais Liza reste toujours sur le qui-vive, prête à intervenir en cas de faux pas de la jeune fille.

Franny a demandé à sa mère d'arrêter de chercher « Le Chasseur ». Toutes deux ignorent si le tableau se trouve toujours dans la maison, mais Liza est déterminée à rester, trop obsédée par la peinture pour abandonner maintenant.

Franny Andrews

(Frances Anwell)

Frances est la fille illégitime de Elizabeth Anwell et de Frank Connington. Elle a gagné une certaine renommée en tant que médium simple d'esprit, mais son intelligence est en fait au-dessus de la moyenne. Sa mère passe pour son manager. Elle est âgée de dix-huit ans, mais passe pour en avoir quatorze en raison de sa petite taille. De plus, elle se comporte comme si elle avait l'âge mental d'un enfant de cinq ans, ou même moins.

Le masque d'innocence enfantine que revêt Franny, et sa position actuelle de petite préférée de Sarah, font d'elle le chouchou de Westchester House, où elle est libre d'aller à sa guise. Elle passe la plupart de son temps à se promener dans la maison, à la recherche du « Chasseur » et recueillant des informations pour composer son rôle.

À l'origine, Franny considérait la recherche du tableau d'un œil enthousiaste, mais à présent qu'elle réalise l'ampleur de la tâche (et la fortune de Sarah), elle préfèrerait creuser plus en profondeur les sentiments de confiance qui la lient à Sarah plutôt que de continuer à chercher. Liza n'a pas encore donné son accord.

Les tours de médium

Liza et Franny doivent secrètement trouver des informations sur leurs victimes, quelquefois en faisant des recherches dans les bibliothèques ou les archives des journaux, parfois en questionnant leurs anciens employés, ou en lisant en cachette leur courrier. Elles notent scrupuleusement les petits détails, et échafaudent ensuite des déductions dignes de Sherlock Holmes. Ces informations sont ensuite utilisées avec la victime, ornementées d'une mise en scène spirite. En termes de jeu, le gardien pourra utiliser des tests de Trouver Objet Caché ou Intuition. Toutefois, étant donné que Franny et sa mère ont acquis une grande expérience en la matière, une réussite au test de Trouver Objet Caché ou Intuition leur révélera des choses très différentes de ce qu'un investigateur obtiendrait.

Lors de leurs séances, elles demandent aux victimes d'écrire des questions ou des messages sur un morceau de papier, roulent celui-ci en boule puis le place dans une enveloppe scellée. Liza la remplace alors par une autre enveloppe, avant de la jeter dans les flammes, tandis qu'elle glisse subrepticement le document original à Franny. Celle-ci le lit rapidement dans la pièce où règne commodément une semi-pénombre, et se trouve ainsi en position de répondre à la question, en apparence grâce à de la télépathie. Elles utilisent également les techniques des esprits frappeurs, des photographies truquées et d'autres procédés de médiums.

Jack Ramsey

En 1906, Jack était le gardien de la collection d'œuvres d'art de Frank Connington. Quand Gregory Johnson soudoya Jack pour le convaincre de lui donner une clé de la galerie, cela éveilla ses soupçons, et il suspecta Gregory, à raison, de vouloir dérober une toile. Pendant que Jack était en train d'expliquer à Gregory qu'il fermerait les yeux sur le vol en échange d'une part du gâteau, Connington fit irruption de façon totalement inattendue. Un combat s'ensuivit, durant lequel Jack tua Connington et Gregory s'échappa avec le vrai tableau. Jack ne se rendit pas compte que Gregory avait déjà procédé à un échange entre l'original du « Chasseur » et une copie. Il convainquit les policiers que Gregory avait tué Connington lors d'une tentative avortée de voler « Le Chasseur », et il accompagna la police de l'état à la ferme Johnson, pour identifier Gregory. Sur place, il fut encore capable de piéger un policier inexpérimenté, qui tua malencontreusement Gregory, enfouissant, par là même, le crime de Jack à jamais.

Les années 1920 virent Jack devenir un criminel à la petite semaine, attendant que dame Chance lui sourie enfin. Quand il entendit

La bande de Jack

Tom Ford

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	10	Corpulence	50 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de Vie 10
Santé Mentale 60

Compétences

Athlétisme 75 %
Métier : perceur de coffre 45 %
Se cacher 50 %
Écouter 70 %
Discrétion 65 %

Combat

- Couteau 50 %
  dégâts 1D6
- Bagarre 50 %

Dick O'Hanlan

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de Vie 12
Santé Mentale 50

Compétences

Athlétisme 75 %
Métier :
- mécanique 50 %
- électricité 45 %

Combat

- Couteau 50 %
  dégâts 1D6
- Bagarre 50 %

Pièces Grecques

Toison d'Or
Zeus
Oedipe
Europe
Diane
Léda
Jardins
Toit du porche
Toit de la maison
Poséidon
?Laocoon
Hébé
Hercule
Narcisse
Daphné
Fenêtre
0 3 6 9 12 15 mètres
N

Liste des Fenêtres dans les chambres grecques

La Toison d'or – bélier : un bélier traverse une rivière en transportant deux enfants sur son dos. C'est une chambre cachée.

Europe – Taureau : Sous la forme d'un taureau, Zeus fait la cour à Europe.

Léda – Gémeaux : Léda observe en compagnie d'un cygne la naissance de ses deux jumeaux qui sortent d'un œuf qui éclot.

Laocoon – cancer : Des serpents de mer attaquent Laocoon et ses fils. Quelques crabes sont présents sur la plage.

Hercule – Lion : Hercule chasse le lion de Némée.

Daphné – Vierge : Daphné commence se cacher derrière un laurier pour échapper à Apollon.

Zeus – Balance : Zeus décide du sort des armées en utilisant une balance. C'est une chambre cachée.

Œdipe : Œdipe répond aux énigmes du Sphinx. Des scorpions défilent à ses pieds.

Diane – sagittaire : Diane est dépeinte comme une chasseresse.

Poséidon – Capricorne : Poséidon est dans son char, tiré par des hippocampes.

Hébé – Verseau : Hébé et Ganymède apportent des coupes à Zeus.

Narcisse – Poissons : narcisse admire son reflet dans un bassin. Les poissons pointent à la surface.

parler de la supercherie et qu'il se rendit compte qu'il pouvait encore mettre la main sur une peinture valant une fortune, il réunit un petit groupe de voyous et parvint à faire engager sa bande à la Maison Westchester. Leur travail consistait à décroûter des murs (pour procéder à des changements ultérieurs) dans ce que Jack prit pour la maison originelle.

En fouillant le sous-sol, la bande de Jack tomba sur la cave à vin scellée. Depuis, ils font sortir en douce le vin et vont boire près d'une formation rocheuse à la forme très particulière, située près de la maison. Afin d'éloigner les gens pendant que la bande fouille ou boit, Jack eut l'idée de les effrayer après avoir entendu des histoires de fantômes qui hanteraient soi-disant la maison. À présent que Jack et sa bande ont appréhendé le climat qui règne dans la maison, ils prennent un malin plaisir à effrayer les gens autant que possible. L'un d'eux dira avoir vu une apparition effrayante ou avoir entendu des rires sinistres, et les autres corroboreront ses dires. La première de leurs histoires concernait un homme blessé qui aurait approché de la maison mais qui aurait disparu mystérieusement quand ils arrivèrent pour lui porter secours. Quelquefois, leurs actions ressemblent plus à des blagues, comme quand ils fabriquèrent un pied de monstre et qu'ils laissèrent des empreintes monstrueuses sur la propriété.

Si les investigateurs posent des questions à Jack sur le vol de la toile originale et sur la mort de Gregory, il admettra rapidement être le même Jack Ramsey qui empêcha le vol du « Chasseur », mais qui ne put empêcher le meurtre de son employeur. Il admettra également sa présence sur les lieux quand Charles Quill abattit Gregory (comme il le méritait, d'ailleurs). Il n'admettra pas être à la recherche du « Chasseur ». Le fait qu'il travaille ici n'est qu'une coïncidence.

Jack savait que Elizabeth était la maîtresse de Frank et la mère de sa fille, ainsi que sa secrétaire. Ce n'était un secret pour personne dans la maison. Il ne se rendit jamais compte

qu'Elizabeth était la complice de Gregory. Il ne fera pas le lien avec Liza ou Franny.

Jack ne l'avouera pas, pas même à lui-même, mais c'est un homme crédule et superstitieux. Il est à moitié convaincu que les manifestations mentionnées par les autres employés (hormis par sa bande) sont réellement dues à Gregory, qui serait revenu d'entre les morts pour le hanter après la part qu'il a prise dans les tueries. S'il venait à rencontrer fortuitement Warren (qui à présent ressemble beaucoup à Gregory), il pourrait penser que c'est là le fantôme de Gregory, revenu pour se venger. Jack pourrait alors s'effondrer et tout avouer. À moins que cela n'arrive, Jack n'est pas prêt à quitter la maison sans la toile. Il voit là une chance de gagner gros.

La bande de Jack

Les amis de Jack sont des criminels qui l'aident dans sa recherche du tableau. Jusqu'à présent, ils se plaisent à chercher la toile, et prennent du bon temps en buvant du vin volé et en observant les réactions provoquées par leurs histoires et leurs mises en scène. Bientôt, l'impatience les gagnera et ils s'intéresseront aux autres possibilités criminelles qu'offre Westchester House, comme par exemple un coffre-fort que l'on dit plein d'or. Si les choses traînent en longueur, ils pourront organiser un cambriolage du coffre-fort. S'ils découvrent que quelqu'un d'autre a trouvé la toile, ils essayeront sans nul doute de la récupérer en utilisant leurs armes, feront main basse sur l'argenterie, puis prendront la poudre d'escampette.

Charles Quill est un agent de police de San José. En 1906, il faisait partie de l'équipe de la police locale dépêchée pour aider la police de l'état à arrêter Gregory Johnson pour meurtre. Charles était posté près d'une porte dérobée et vit Gregory finir les dernières retouches sur l' « Autoportrait de l'Artiste, un Homme heureux ». Quand la police fit irruption dans la maison, Gregory tenta de prendre la fuite, mais c'est alors que Jack Ramsey apparut subitement. Ce dernier commença à faire feu et à crier « ne laissez pas ce tueur s'échapper! ». L'inexpérimenté Charles fit également feu, et l'une de ses balles blessa mortellement Gregory. Ironiquement, Charles utilisa à cette occasion une carabine Westchester. Quelques jours plus tard, le tremblement de terre et le Grand incendie mirent fin à l'enquête, et le dossier fut considéré comme limpide et classé.

Ce fut la première grande affaire de Charles. Il possède encore quelques coupures de presse qui en parlent. Il a également un article plus récent sur la découverte de la contrefaçon du tableau et sur la récompense offerte par le Musée.

Ruth Lord

Ruth Lord était une voisine des Johnson quand ces derniers habitaient encore la ferme. La famille Johnson était composée de la veuve Johnson, de Gregory (l'aîné), Robert, Betty et Warren (le cadet). Tous les enfants étaient intelligents et doués, en particulier Warren et Gregory, mais aucun d'eux n'était plus honnête que nécessaire. Gregory vendit un jour un « tableau depuis longtemps perdu », peint par un célèbre artiste local décédé. Quand ce tableau se révéla plus tard avoir été peint par Warren lui-même, il fit passer cela comme une simple farce. Warren était âgé de dix ans environ quand Gregory mourut, et il faisait déjà montre d'un certain talent d'acteur, qu'il utilisait pour berner quiconque se laissait prendre. Après la mort de Gregory, la veuve Johnson vendit la ferme et retourna dans l'Est, chez ses parents.

Ruth est à présent cuisinière à Westchester House. Si elle aperçoit Warren sans déguisement (celui-ci a à présent le même âge que Gregory quand il est mort, et il lui ressemble énormément), elle pensera que c'est le fantôme de Gregory. Si elle peut étudier Warren de près, dans un climat de calme, elle pourrait se rendre compte de la différence, mais Warren, qui se souvient de Mme Lord, fait son mieux pour éviter de lui donner cette opportunité.

Sarah Westchester

Sarah est la veuve et l'héritière de Wade Westchester, le fabricant d'armes. Après la mort de son mari et de sa fille, elle développa un intérêt pour le spiritisme. Elle devint

Une page du journal intime trouvé dans la chambre « Zeus »

5 Avril 1906. J'ai hâte que tout cela se termine, et que je puisse protéger Beth de l'homme qui lui a causé tant de torts. Je pourrai peut-être opérer la substitution samedi, quand Connington rendra visite à Mme Milstone. Beth a perdu tout espoir de mariage avec Connington, mais c'est toujours douloureux pour elle de le voir tourner autour d'une femme qui ne lui arrive pas à la cheville. Peut-être pense-t-il lui avoir donné assez avec sa fille bâtarde. La petite Frances est la petite fille la plus intelligente et jolie que j'ai jamais vue, mais rien ne conviendra à Connington, mis à part d'avoir une portée de marmots aux visages chevalins, que lui donnera Angina Milstone. Par étonnant que Beth unisse sa destinée à la mienne à présent. Ce qu'il a perdu fera mon bonheur. Ramsey s'est intéressé à mon « travail » récemment. Au plus mauvais moment. Il fallait s'y attendre avec ce crétin

Les documents de Westchester n°4

La bande de Jack
(suite)

Harry McCormick

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	09	Connaissance	45 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Vie	12
Santé Mentale	50

Compétences

Baratin 50 %

Combat

- Couteau 55 %
  dégâts 1D6
- Bagarre 65 %
- Armes de poing (revolver cal 38) 55 %
  dégâts 1D8+2

Patrick O'Hara

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Vie	13
Santé Mentale	66

Compétences

Conduite 55 %
Persuasion 45 %

Combat

- Fusil de chasse à canon scié 60 %
  dégâts 4D6
- Bagarre 60 %

Charles Quill

Caractéristiques

APP	11	Prestance	55 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	12	Agilité	60 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	85

Compétences

Conduite	65 %
Premiers soins	55 %
Équitation	40 %
Trouver Objet caché	60 %
Pister	50 %

Combat

• Revolver cal 38 dégâts 1D8+2	60 %
• Fusil (cal 30-06) dégâts 2D6+3	55 %
• Matraque dégâts 1D6	50 %

Sarah Westchester

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	15	Endurance	75 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	17	Volonté	85 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	12
Santé Mentale	23

Compétences

Comptabilité	15 %
Culture artistique : architecture	23 %
Sciences occultes	55 %

convaincue que les esprits de ceux qui avaient été tués par un fusil Westchester hantaient à présent la famille. Des spirites persuadèrent Sarah qu'elle mourrait aussi, à moins qu'elle n'apaise leur colère en leur construisant une maison sans fin. Aussi longtemps que la construction continuerait, l'histoire ferait de même. Sarah resterait en vie et pourrait être heureuse, mais si les travaux s'arrêtaient ou que la maison était achevée, un désastre s'ensuivrait. Sarah acheta rapidement la ferme des Johnson et commença à l'agrandir.

Dotée d'une fortune de vingt millions de dollars, Sarah est simplement considérée comme une excentrique, pour entretenir ainsi une petite horde de charpentiers, de maçons, de plombiers et d'artisans qui travaillent dans la maison 24 heures sur 24, 365 jours par an. Des parties de la maison sont détruites et reconstruites en permanence. Seule conceptrice de la maison, Sarah s'appuie sur les instructions des esprits plutôt que sur des principes architecturaux, et le résultat est une maison particulièrement étrange.

En comptant le personnel de maison, les ouvriers du bâtiment, les jardiniers et les agriculteurs, les employés de Sarah sont environ une centaine. La plupart sont embauchés et payés à la journée. Ils ne savent pas à l'avance quand ils seront libérés, et sont souvent licenciés sans raison. Cependant, Sarah offre des salaires très élevés, et n'a pas de problème pour trouver de la main-d'œuvre. Sarah insiste également sur le fait que les différents corps de métiers prennent leurs repas, dorment et travaillent dans des endroits séparés. Les contremaitres des différents groupes rendent compte directement à Sarah et reçoivent leurs instructions directement de sa bouche. Il n'existe que peu de communication entre les groupes, et des rumeurs comblent le vide né du manque d'informations réelles.

Sarah est quasiment convaincue que les manifestations dans la maison sont vraiment dues aux esprits qu'elle craint. Cependant, elle n'est pas assez illuminée pour écarter la possibilité d'une explication plus terre à terre (un cambrioleur terrorisé a déjà été arrêté complètement perdu dans le labyrinthe que constitue la maison). Malgré les objections formulées par Liza Andrews, elle a fait appel aux investigateurs.

Note au gardien

Ce scénario basé sur les changements de rythme repose principalement sur les investigations sur des faits réels plutôt que sur des rencontres avec des monstres du Mythe. Toutefois, pour égarer les investigateurs ou simplement titiller leur paranoïa, voici quelques situations que l'on trouve typiquement dans les histoires du Mythe de Cthulhu. Utilisez-les ou insistez dessus à l'envie.

Des étrangers inquiétants : il y a déjà un majordome chinois, quelques jardiniers japonais et mexicains près de la maison. Les membres la bande de Jack sont irlandais.

D'étranges pierres et des écrits obscurs : Les membres de la bande de Jack sirotent leur vin volé en se cachant au creux d'une formation rocheuse de forme serpentine située près de la maison. Il n'existe aucune autre formation de ce type à proximité, car la maison est bâtie sur de nouvelles couches de sédiments de la vallée, mais un test de **Sciences de la terre : géologie** réussi permettra de déterminer que ce n'est pas inhabituel dans une région régulièrement frappée par les tremblements de terre. Les membres du gang de Jack tiennent un compte de paris en inscrivant des signes à la craie sur les roches gris-vert.

D'étranges chants : ceux qui ont entendu la version très imbibée de « Asleep in the Deep » par cinq voix masculines (ne possédant pas un talent de chanteur supérieur à 5 %) pourront la décrire comme un ensemble de sonorités inhumaines, et l'un des membres du gang (O'Haran) adore parodier les chants grégoriens qu'il a entendus à la messe.

Une géométrie dérangeante : il sera facile d'insister sur ce point dans une maison où « descendre n'amène pas en bas et monter n'amène pas en haut ».

Des peintures outrées : « Le Chasseur » décrit un homme à cheval à l'arrêt, avec deux chiens couchés aux pieds de la monture. Les chiens regardent par-dessus leur épaule vers une immense forêt. Les personnes particulièrement sensibles discerneront quelque chose caché dans la forêt, en train d'observer le cavalier, mais tout cela semble fou, n'est-ce pas? Ce n'est pas parce que le peintre est le mystérieux meurtrier Gregory Johnson ou que quelques possesseurs du tableau sont décédés de mort violente qu'il faut penser que le tableau est hanté, si?

Imposteurs : Question : Quand ton ami n'est-il pas ton ami ? Réponse: Quand son rôle est endossé par un monstre ou par Warren Johnson, le talentueux acteur. Il pourra aussi prendre l'apparence d'un investigateur auprès d'un employé. Cela pourra très bien fonctionner, et l'intérêt principal résidera en le moment où ils réaliseront que l'un d'entre eux a en fait été imité par Johnson.





La couleur de ses yeux

Où un astronome célèbre tombe sur un curieux télescope

A l'affiche

Le Docteur Garrick

Cet astronome renommé est l'hôte infortuné d'une portion de Couleur tombée du ciel. Après trois ans de cécité et de démence, il a, grâce à l'approche de la Couleur originelle, recouvré la vue et ses esprits. C'est un homme désespéré et prêt à tout, par les yeux duquel la Couleur cherche à se nourrir.

La Couleur tombée du ciel

Cette entité extraterrestre est en quête de la partie qui lui a été arrachée par le télescope enchanté. Elle traque sans relâche le Dr Garrick, et ne fera pas cas du pauvre scientifique si elle parvient à le retrouver.

La communauté scientifique de San Francisco

De l'observatoire de Lick à l'institut de mécanique, ces enclaves de scientifiques renferment des secrets bien gardés, et leurs gardiens ne seront pas aisés à convaincre...

En quelques mots...

Un astronome célèbre a mis la main sur un mystérieux télescope doté d'étranges capacités de capture de la lumière stellaire. Malheureusement, lorsqu'il a utilisé ce télescope, l'astronome a attiré en lui un fragment arraché à une Couleur tombée du ciel. Cette parcelle s'est implantée dans ses yeux. Le scientifique en a perdu la vue et l'esprit, et a été interné durant trois ans, le temps qu'il a fallu à la Couleur originale pour couvrir la distance qui la sépare de sa partie manquante...
Les investigateurs sont amenés à s'intéresser à un meurtre particulièrement étrange qui s'est déroulé au sein d'un asile de San Francisco. Ils découvriront progressivement que le meurtrier, qui s'est évadé, est le Dr Garrick, un astronome dont les yeux possèdent des capacités étranges et inquiétantes. En suivant sa piste, ils réaliseront qu'une créature bien plus inquiétante recherche également le mystérieux scientifique qui cherche à tout prix à lui échapper.

Implication des investigateurs

Les investigateurs peuvent s'intéresser à l'affaire de plusieurs manières :
Ils pourront être engagés par l'asile de Park Asylum pour enquêter sur le meurtre de l'infirmière Burroughs, ou faire partie des enquêteurs mandatés par la Police sur ce cas.
Ils pourront être engagés par la famille de l'infirmière Burroughs pour enquêter sur le meurtre.
Ils pourront être spontanément attirés par la nature étrange des blessures subies par les victimes de Garrick.
Ils pourront avoir connu le Docteur Garrick par le passé ou même faire partie de sa famille, et s'intéresser à son cas de près.

Enjeux et récompenses

Renvoyer d'où elle vient la Couleur tombée du ciel, avant qu'elle ne fasse d'autres victimes
Sauver le Dr Garrick de la Couleur et l'aider à renvoyer la partie enfermée dans ses yeux vers l'Espace.

Ambiance

Ce scénario est une course-poursuite durant laquelle les investigateurs seront amenés à côtoyer les milieux scientifiques de San Francisco. Ils se heurteront au manque d'indices mais aussi à la réticence des savants à livrer des informations à des profanes.
Il est judicieux de laisser croire aux investigateurs que le Dr Garrick est la principale source de problème le plus longtemps possible. La Couleur tombée du ciel n'en sera que plus terrifiante quand elle apparaîtra.



Fiche technique

Investigation	●●●●○
Action	●●●○○
Exploration	●●○○○
Interaction	●●●●○
Mythe	●●○○○
Style de jeu	Horreur Lovecraftienne
Difficulté	Éprouvé
Durée estimée	⊘⊘⊘⊘
Nombre de joueurs	††††
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920

Biologie du Mythe 101 : L'œil et la Couleur

La rétine de l'œil humain est une couche sensible à la lumière, située à l'arrière du globe oculaire. Elle couvre environ 65 % de sa surface intérieure. Des cellules photosensibles situées dans la rétine, appelées bâtonnets et cônes (en raison de leur forme), convertissent l'énergie lumineuse en signaux qui sont amenés au cerveau par le nerf optique. En résumé, c'est ce qui nous permet de voir.

Des deux types de photorécepteurs, les bâtonnets sont les plus nombreux, environ 120 millions. Même s'ils sont plus sensibles à la lumière que les cônes, ils ne sont pas sensibles à la couleur. La tâche de s'occuper des signaux de couleur revient en effet aux 6 à 7 millions de cônes situés également dans la rétine.

En raison de la nature totalement extraterrestre de la Couleur tombée du ciel (cette entité étant un organisme constitué de lumière vivante), combinée avec les pouvoirs magiques d'amplification lumineuse du télescope de Campbell, les bâtonnets et les cônes du Dr Garrick furent étrangement touchés et en conséquence subirent une mutation. Leur nature photosensible a été marquée par la Couleur, ce qui en substance a capturé une intelligence extraterrestre dans la tête du pauvre astronome.

Contexte

Le Docteur Garrick était un astronome de l'observatoire mondialement connu de Lick (voir page 78) et un membre de l'institut mécanique (page 31). C'est en qualité de membre de cet institut que le Docteur Garrick découvrit par hasard quelque chose qui allait changer sa vie à jamais.

À la fin du printemps, après un dîner avec des membres de l'institut, le Docteur Garrick fut informé de la présence dans le sous-sol des neuf étages que comptait l'institut de mécanique de dossiers ayant appartenu à d'anciens membres et de nombreuses caisses contenant des inventions inachevées et un vaste bric-à-brac mécanique. À cette époque, même si la plupart des membres de l'institut étaient des paperassiers pour qui jeter quelque chose était impensable, ils durent cependant se conformer aux lois de la troisième dimension. En effet, le sous-sol atteignait une densité critique. Pour cette raison, le comité directeur décida que certains membres devaient s'atteler à faire du rangement dans le sous-sol et essayer de se débarrasser de tout matériel âgé de plus de vingt ans qui n'appartenait pas à un membre actuel. Toute cette pagaille, si on n'en trouvait pas le propriétaire, devait être jetée si le matériel en question ne présentait pas un quelconque intérêt ou ne recelait pas quelques promesses.

Le docteur Garrick, toujours curieux, fut l'un de ceux qui se portèrent volontaires pour cette tâche.

Des jours plus tard, Robert trouva une grande caisse en bois qui semblait avoir survécu au tremblement de terre de 1906. Le séisme avait détruit quasiment entièrement le premier bâtiment qui accueillait l'institut de mécanique. Dans la caisse se trouvaient de nombreuses lentilles de verre, soigneusement empaquetées et protégées, de curieux miroirs concaves, des assortiments de câbles et de poulies, et quelques gros aimants. Ce curieux assortiment de pièces d'équipement intrigua le Docteur Garrick au plus haut point, et il se mit à rechercher des informations sur la caisse dans les fiches du catalogue de l'institut.

Les archives de classement lui apprirent que la boite avait appartenu à Raymond Campbell, qui avait été membre de l'institut entre 1868 et 1871. Il mit également la main sur un inventaire détaillé du contenu de la caisse et, encore plus important, des schémas directeurs qui expliquaient comment utiliser ces parties afin d'assembler un grand télescope à l'apparence impressionnante.

Robert ramena les plans chez lui et après les avoir étudiés des jours durant, il fut captivé par l'étrange objet. Le télescope semblait impossible à utiliser et totalement alambiqué sur le papier, mais quelque part, le Docteur Garrick avait acquis la conviction qu'il pouvait fonctionner. Il fit jouer certaines relations, plaida longuement pour sa cause, et finalement l'institut de mécanique autorisa Robert à emprunter les schémas directeurs et la caisse contenant ces étranges pièces. L'observatoire de Lick lui donna également l'autorisation d'assembler le télescope sur leurs terrains haut perchés sur le Mont Hamilton. Garrick demanda à l'un de ses meilleurs amis, Larry Jackson, également membre de l'institut, de l'assister durant la construction.

Lorsque le télescope fut achevé, on réserva l'honneur à Garrick d'être le premier à l'utiliser et à observer le ciel étoilé. Dire qu'il fut abasourdi par ce qu'il vit serait minimiser les choses à l'extrême.

Le télescope pouvait voir beaucoup plus loin et beaucoup plus clairement que n'importe quel télescope jamais crée. Il était même beaucoup plus performant que le célèbre télescope à réfraction de Lick, long de 18 mètres. Les images y semblaient plus brillantes et plus éclatantes que n'importe quelle autre obtenue par le biais d'un télescope différent, presque comme si cette machine absorbait de la lumière et la projetait à travers la lunette.

Le Docteur Garrick était totalement absorbé par la contemplation irréelle des cieux... jusqu'à ce qu'une étrange vague de couleurs vivante croise son champ de vision. C'est alors qu'il tomba à la renverse, en tenant ses yeux, en proie à des douleurs terribles.

Quand les autres membres de l'observatoire parvinrent à écarter les mains de Garrick de son visage déformé par la douleur et les cris, il devint évident que l'astronome avait perdu la vue.

Après que le Docteur Garrick ait été emmené au centre médical de San José pour y recevoir des soins, les autres membres de l'observatoire de Lick s'attachèrent à étudier avec soin le télescope, espérant découvrir la cause de la subite cécité de leur confrère. Malheureusement pour eux, l'institut de mécanique apprit bientôt ce qui s'était passé. Par le biais de pressions politiques (des menaces voilées de poursuites légales), ils exigèrent que leur soit restitué le télescope pour pouvoir l'étudier eux-mêmes. L'observatoire de Lick n'eut d'autre choix que capituler et rendit le télescope à l'institut.

L'institut de mécanique était à présent en possession de l'étrange télescope, mais n'obtenait aucun progrès notable quant à la mystérieuse cécité du docteur Garrick. Finalement, un membre avança l'hypothèse de « rayons cosmiques » comme responsables de l'accident, et le comité directeur de l'institut jugea que c'était là une assez bonne explication de la tragédie. Il fut décidé que le télescope serait de nouveau démantelé et conservé dans le sous-sol de l'institut indéfiniment.

Le Docteur Garrick passa plusieurs mois au centre médical de San José, où il fut examiné et étudié par différents médecins. Il n'avait pas été seulement victime d'un aveuglement étrange, mais de ses globes émanait à présent une faible lueur, inexplicable et déconcertante, qui les faisait briller dans l'obscurité. Aucune explication satisfaisante à son affliction, et encore moins de traitement, ne fut trouvée et comme les seules choses dont était

capable le Docteur Garrick étaient de hurler et de pleurer de douleur, on l'envoya au sanatorium de Park (voir page 35) pour une évaluation psychiatrique.
C'était il y a trois ans.

Informations réservées au gardien

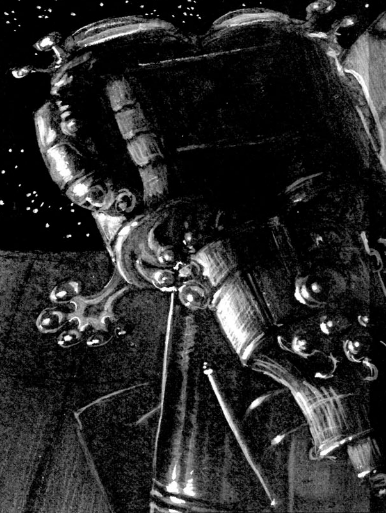
Le télescope que découvrit Garrick était le chef-d'œuvre d'un inventeur génial, mais fou, originaire d'Angleterre, Raymond Campbell. Comme Robert, le Britannique était astronome, mais il était aussi le membre d'un groupe ésotérique qui croyait en la théorie d'une planète indépendante dans notre système solaire. Cette planète aurait une orbite anormalement étendue, et ne se rapprocherait de la Terre qu'une fois par ère. Cette planète était appelée Ghroth, l'Étoile Némésis (voir le *Malleus Monstrorum* pour plus d'informations) et était mentionnée dans un grand nombre d'ouvrages occultes et de grimoires impies tels que le *Nécronomicon*.

Après beaucoup d'études et de tâtonnements, Campbell et ses compagnons astronomes avaient créé un télescope qui appartenait à ce royaume intangible situé au confluent de la science et de la magie. Le télescope utilisait des lentilles enchantées, des miroirs aux courbes étranges, et des champs magnétiques incompréhensibles pour capturer, attirer et augmenter l'intensité de la faible lumière de l'espace d'une manière spécifique.

Quand le télescope fut terminé et que les astronomes trouvèrent finalement Ghroth, ils virent le Dieu Extérieur ouvrir son œil démesuré et les regarder en retour. Cette vision fut à l'origine d'une nuit de démence, de meurtre et de carnage qui ne laissa que quelques hommes en vie. Raymond Campbell fut l'un des survivants.

Campbell, conscient de ce qu'il avait vu, et craignant à présent les plus exaltés des membres de son propre groupe ésotérique, parvint à démonter et à emporter avec lui les parties les plus importantes du télescope ainsi que ses schémas directeurs, de peur qu'il cause de plus amples dégâts. Il prit la fuite vers l'Amérique où il s'installa à San Francisco. Il rejoignit l'institut de mécanique de façon à étudier sa création infernale en relative sécurité. Il mourut quelques années plus tard d'une crise cardiaque tout à fait naturelle.

Quand le Docteur Garrick regarda à travers le télescope de Campbell remonté, il eut la malchance de voir une puissante créature extraterrestre, composée uniquement de lumière surnaturelle, croiser son chemin. Cette créature est connue sous le nom de Couleur tombée du ciel. Alors qu'elle voyageait à travers le cosmos, s'occupant de ses propres affaires, incompréhensibles pour un esprit humain, les effets magiques du télescope permettant la capture de lumière arrachèrent une partie de la Couleur de son être, la transporta à des millions de kilomètres à travers l'espace et l'amplifia une centaine de fois dans les yeux de Robert. Elle fut capturée dans les bâtonnets et les cônes des rétines de Robert. L'essence de la Couleur fut enfermée dans ses yeux détruits de ce dernier, et causa une cécité brutale de l'astronome, le plongeant également dans un état mental incompréhensible.


Le télescope du docteur Garrick

La vie du Docteur Garrick est à présent un enfer : il est aveugle, incapable de communiquer avec le monde extérieur car un « bourdonnement » étranger emplit sa tête, et il souffre constamment, car ses nerfs optiques ne cessent de dysfonctionner. Il a passé les trois dernières années à l'asile de Park Asylum avec des bandages sur ses yeux étranges, car non seulement la lueur étrange qui luit à l'intérieur met mal à l'aise les personnes environnantes (les patients mais aussi le personnel médical), mais celles-ci se sentent malades et presque vidées de leur énergie quand elles se trouvent en présence de Robert. La raison de cet état est que l'essence de la Couleur, même si elle est dans le vague et qu'elle est en grande partie désactivée, veut toujours se nourrir de vie humaine. Cela n'est possible que quand Robert regarde quelqu'un et que cette personne est baignée dans la lumière surnaturelle de ses yeux.
Les choses ont à présent évolué. Après trois


M. Barker rencontre la Couleur

longues années, la Couleur tombée du ciel originelle a remonté la piste conduisant à son fragment d'essence volée jusqu'à la Terre. Malheureusement pour la créature extraterrestre, tout comme notre atmosphère garde prisonnière la portion de Couleur jusqu'à ce que celle-ci se constitue une réserve de puissance suffisante, elle rend également plus difficile le pistage de la partie perdue. La Couleur devra par conséquent remonter patiemment la piste vieille de trois ans depuis son point de départ sur Terre jusqu'à l'endroit où se trouve actuellement Robert.

La Couleur commença ses recherches à l'observatoire de Lick, où elle rencontra un gardien de nuit nommé Ted Barker. Après un si long voyage, la Couleur était affamée. Elle consuma rapidement la vie de M. Barker avant de reprendre sa chasse et de prendre la direction de San Francisco. La Couleur possède une intelligence développée, quoiqu'étrangère à notre monde. Elle a appris à se cacher pendant la journée de façon à ne pas révéler sa présence. Ceci donnera au Docteur Garrick (et aux investigateurs) le temps d'agir. Et Robert agira, car au fond de lui, il a ressenti l'arrivée de la Couleur sur Terre.

Quand la Couleur pénétra dans l'atmosphère terrestre, un étrange changement s'opéra chez Robert. Le bourdonnement dans sa tête se calma, et Robert put réellement ressentir « quelque chose » venant de la créature extraterrestre piégée dans sa tête. Ce ne furent pas à proprement parler des émotions ou des pensées, mais une étrange combinaison des deux. Le Docteur Garrick fut néanmoins capable d'en saisir une partie de la signification. Le message qu'il perçut fut le suivant: quelque chose venait pour le chercher. Cette chose voulait récupérer ce qui lui avait été volé. Elle voulait ce qui se trouvait dans les yeux de Robert, et quand elle le trouverait, elle le tuerait. Mais le pire était que cette chose était proche et se rapprochait encore. C'est la raison pour laquelle le bourdonnement avait cessé: la présence proche de l'autre Couleur avait renforcé et excité l'entité qui avait envahi ses yeux. Elle était devenue presque consciente et, plus important encore pour Robert, il pouvait voir de nouveau grâce à elle. En fait, il était à présent capable de voir comme jamais un humain n'avait vu avant lui. En raison de la présence de la Couleur dans ses yeux, le Docteur Garrick était capable de discerner les infrarouges et les ultraviolets, de même que les différences de température et même les rayons X s'il se concentrait suffisamment. Cela impliquait que Robert pouvait voir dans l'obscurité totale, détecter un corps grâce à la chaleur corporelle qu'il dégageait et même voir à travers des cloisons fines.

En réaction à sa fin prochaine, Robert commença par crier à l'aide. Quand l'infirmière Mary Burroughs et l'aide-soignant Alexander Wilson accoururent pour calmer le malade en crise, Robert déchira ses bandages et son regard luisant se porta sur ces deux personnes. La Couleur affamée fut trop heureuse de l'aubaine et commença instantanément à se nourrir. Robert vit avec horreur les deux personnes se flétrir devant ses yeux. L'aide-soignant Wilson parvint à ramper jusque dans le hall et à

échapper à la lumière meurtrière qui s'échappait des yeux du Docteur Garrick, mais l'infirmière Burroughs n'eut pas cette chance. Avant que Robert ne réalise ce qui se passait ou ne tente quoi que ce soit, elle avait été complètement vidée de sa substance vitale.

Robert était horrifié par ce qu'il avait fait, mais en même temps il ressentait une joie étrange. La Couleur dans ses yeux avait apprécié le repas, et Robert avait ressenti la même chose. Cependant, malgré la confusion et la peine qu'il ressentait suite à la mort de l'infirmière, Robert sut qu'il devait prendre la fuite. Il devait trouver un moyen de se libérer de la chose étrangère qui vivait dans ses yeux. Son seul espoir résidait en l'étrange télescope qui lui avait fait ça en premier lieu. Il prit les clés sur l'aide-soignant à moitié mort (sans le regarder), et disparut dans la nuit.
C'est après cet événement que les investigateurs entrent dans l'histoire.

Notes destinées au gardien

Les investigateurs peuvent être impliqués dans l'histoire de plusieurs façons. La première est l'implication fortuite. Les investigateurs peuvent se trouver à l'asile de Park Asylum pour y rendre visite à un ami (les investigateurs dans l'Appel de Cthulhu ont tendance à fréquenter des déséquilibrés...) et tombent sur la scène horrible qui est la conséquence de ce qui s'est déroulé quelques minutes auparavant. Le Docteur Garrick se sera enfui. Dans ce cas, les investigateurs auront une scène de crime immaculée à examiner (même s'il n'y a que peu d'informations à y glaner) et pourront rencontrer directement le témoin survivant, l'aide-soignant Alexandre Wilson.

Les investigateurs peuvent également être amenés à enquêter le lendemain par un appel émanant de l'asile lui-même, ou ils pourront s'y intéresser par eux-mêmes s'ils ont lu le compte rendu de ces événements étranges dans les journaux du matin. En outre, ils pourraient être des amis ou des membres de la famille d'une des victimes ou avoir été contacté par les familles de celles-ci pour mener une enquête sur leur mort. Le meilleur scénario possible est encore de présenter le Docteur Garrick aux investigateurs lors d'un scénario précédant, et si possible de tisser des liens étroits entre eux et le docteur maudit. Pourquoi cela constituerait-il la meilleure option ? Essentiellement parce qu'il faut bien avoir à l'esprit que le Docteur Garrick n'est pas le méchant de l'histoire. Du moins, pas encore. Il a tué l'infirmière Burroughs par accident mais il est prêt à tuer encore s'il le faut. De plus, l'astronome pourra commencer à développer une addiction due aux périodes exaltantes qui suivent les moments où la Couleur dans ses yeux s'est nourrie d'un humain. Le gardien est libre d'utiliser ou non cette possibilité. Le Docteur Garrick n'est pas un meurtrier par choix, c'est seulement un homme terrorisé prêt à tout pour survivre.

Dernier point, mais pas des moindres, ce scénario se présente de façon non conventionnelle. Il commencera avec le postulat de départ supposé que les investigateurs se trouvent à l'asile le jour qui suit l'évasion du Docteur Garrick. S'ils sont sur place avant ou après cette date, des adaptations légères dans le déroulement de l'histoire pourront être nécessaires. Les actions du Docteur Garrick et de la Couleur sont fixées à l'avance, et aucun d'eux n'attendra les investigateurs en route. Des pistes d'investigation possibles sont également indiquées, mais elles ne sont en aucun cas liées à leur programme ou à une chronologie établie. Si les investigateurs parviennent à découvrir où la Couleur ou le Docteur Garrick sont sur le point de se rendre, et qu'ils peuvent s'y trouver avant eux, le gardien devra résoudre cette rencontre de la façon qu'il juge la plus adaptée. Encore une fois, la chronologie indiquée ci-après indique simplement un cheminement probable, pas une trame linéaire dont on ne peut dévier.

Ce que fit le Docteur Garrick

Après s'être enfui dans la nuit, seulement vêtu du pyjama de l'hôpital, et totalement terrorisé, il ne fallut pas longtemps à Robert pour que la poussée d'adrénaline ne se calmât et qu'il tombe d'épuisement. Il voulut continuer, mais son corps refusa d'avancer. Il se cacha donc dans des ruelles sombres et peu fréquentées de la ville pour y passer la nuit, sachant que sans argent ni vêtement, la porte du monde civilisé lui resterait close.

Deux voyous sans-abri qui gardaient jalousement leur territoire considérèrent le docteur débraillé comme une proie facile et l'accostèrent. Robert tenta d'abord de convaincre les deux hommes de le laisser en paix. Puis il tenta de fuir, mais il était trop épuisé et ses jambes ne le portèrent pas longtemps. Quand il eut réalisé qu'il ne pourrait échapper aux deux brutes, il tourna ses yeux pleins de haine vers les deux ivrognes mal intentionnés. Les deux étaient en mauvaise santé, et ils ne tardèrent pas à s'écrouler devant le regard dévorant de Garrick. Celui-ci se sentit à la fois dégoûté de lui-même et rempli d'euphorie. Il récupéra les vêtements des deux hommes et les quelques pièces qu'ils possédaient. Il changea de ruelle et sombra finalement dans un profond sommeil.

Les investigateurs peuvent être informés de cette attaque durant la journée suivant leurs investigations initiales dans l'asile de Park Asylum (voir ci-après). Leur découverte de ces meurtres pourra être amenée de différentes façons. Ils pourront l'apprendre dans les journaux. Les investigateurs pourront également entendre parler des meurtres s'ils se lancent à la recherche du Docteur Garrick dans les ruelles sombres du voisinage de l'asile (en pensant à juste titre qu'il serait contraint de passer la nuit là). Peut-être un sans-abri sera-t-il amené au Park Asylum pour une évaluation rapide, après avoir été trouvé en train de courir dans les rues en hurlant que deux de ses amis avaient été tués par un homme ayant des yeux de « la Lanterne-Citrouille ».
Tôt le matin suivant, le Docteur Garrick se



Dr Robert Garrick

Robert est un homme de taille moyenne, au léger embonpoint et aux cheveux bruns. Ses yeux étaient autrefois sombres, mais ils sont à présent emplis d'une couleur brillante et luminescente. Robert vient de passer trois années en enfer, avec une vie étrangère dans sa tête. Le pire est qu'il sent que quelque chose de plus gros et de plus agressif vient le chercher. Ce dernier point a rendu cet homme déjà instable complètement fou de terreur et il est prêt à tout pour sauver sa peau. Il n'est pas un meurtrier par choix mais si quiconque se met en travers de son chemin, que Dieu le protège.

Dr Robert Garrick

42 ans, l'homme au regard qui tue

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	15*	Volonté	75 %

***Note**: le POU du Dr Garrick a été modifié par la Couleur dans ses yeux en raison de la relation symbiotique qui les unit. Le POU continuera à augmenter, au rythme des personnes tuées par le regard de Robert. Chaque victime rapporte 1 point de POU. Si on parvient à retirer la Couleur des yeux de Garrick sans le tuer, son POU retrouvera sa valeur normale de 12.*

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	14
Santé Mentale	32

Compétences

Sciences formelles : astronomie	70 %
Dissimulation	50 %
Sciences humaines : histoire	45 %
Bibliothèque	60 %
Métier : mécanique	60 %
Persuasion	50 %
Trouver Objet Caché	80 %

Combat

- Bagarre 55 %
- Regard de la Couleur 90 %
dégâts 1D6 + perte de caractéristiques.
Cette attaque a une portée de 10 mètres. Au-delà de cette distance, l'intensité de la Couleur commence à diminuer. Le Dr Garrick oppose son POU (qui est une combinaison du sien propre et de celui de la Couleur enfermée en lui) au nombre de points de magie actuels de la victime. Pour chaque tranche de dix points de marge qu'obtient la Couleur, elle absorbe un point de FOR, CON, POU, DEX et APP de la victime, en plus des 1D6 points de dommages infligés.





Dr Albert Van Hyne

Albert est un homme corpulent d'origine néerlandaise. Il a des yeux bleus, des cheveux blonds clairsemés et une barbe et une moustache soigneusement taillées. Il est très souvent habillé en brun ou beige, des couleurs qu'il affectionne. Il n'a qu'un vice : les sucettes. Quelle que soit la tâche à laquelle il s'affaire, il a toujours l'une de ces sucreries au coin de la bouche. Albert est un bon psychanalyste dans le sens le plus strict du terme, mais ses relations avec les patients (c'est-à-dire son comportement envers les malades) laisse beaucoup à désirer. Ce n'est pas qu'il s'en désintéresse, mais il est trop analytique et fermé émotionnellement pour pouvoir aider les esprits torturés qui ont besoin de lui. Si on devait lui donner un score d'Empathie, il serait de 01 %.

Dr Albert Van Hyne

51 ans, psychanalyste érudit

Caractéristiques

APP	13	Prestance	65 %
CON	12	Endurance	60 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	20	Connaissance	99 %
INT	18	Intuition	90 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Vie	13
Santé Mentale	50

Compétences

Crédit	70 %
Bibliothèque	70 %
Persuasion	65 %
Sciences de la Vie : Pharmacologie	50 %
Psychanalyse	70 %
Psychologie	80 %

Langues

Néerlandais	60 %
Anglais	50 %

Combat

• Bagarre	50 %

rendra dans un mont-de-piété et achètera une paire de lunettes noires de soudeur, qui isoleront complètement ses yeux et protégeront ainsi de la lumière tueuse.

Au Park Asylum

À moins qu'ils n'aient une raison officielle de poser des questions, comme faire partie du personnel de l'asile ou des forces de police, les investigateurs ne rencontreront que résistance et silence à leurs interrogations à propos de l'étrange attaque et de l'évasion de la nuit précédente. Des tests de **Persuasion** ou de **Baratin** pourront les aider, tout comme des pots-de-vin savamment distillés aux bonnes personnes.
Enquêter sur les lieux du crime n'amène rien, et il n'y a aucun indice à trouver sur place.

Obtenir des informations sur le patient disparu requiert une raison officielle ou un test de **Persuasion** réussi quand ils s'entretiennent avec le Docteur Van Hyne, le psychanalyste qui s'occupait du docteur Garrick. Si Van Hyne coopère, il donnera aux investigateurs le nom du Docteur Garrick, un bref historique des circonstances ayant conduit à son étrange état, et un tas de papiers (mais rien de personnel ni de médical) qui divulgueront les informations listées ci-après. Le gardien décidera si ces informations seront partagées par le biais de supports papiers ou oralement.

- Le Docteur Garrick vivait et travaillait à l'observatoire de Lick. L'hébergement sur place est commun pour les astronomes de Lick. Une nuit, il y a trois ans de cela, il eut un étrange accident qui lui fit perdre la vue et le rendit fou.
- Les raisons physiologiques de la cécité ne furent jamais officiellement connues, mais une très forte exposition à la lumière, à la chaleur, ou à des radiations, ont fait partie des hypothèses avancées. La raison de sa démence et son isolement complet du monde réel est également un mystère, mais le Docteur Van Hyne pense que cela est dû à la perte sensorielle qu'il a subie.
- Une anomalie psychique due à la cécité persiste et reste un mystère depuis le début du séjour du Docteur Garrick à Park Asylum : ses yeux possèdent des propriétés phosphorescentes si étendues qu'elles sont visibles même en plein jour. Cette étrangeté inquiétante rendait les autres patients et le personnel de l'asile si mal à l'aise que les yeux de Garrick restaient constamment bandés.
- Avant la nuit de son évasion, le Docteur Garrick avait toujours été parmi les patients au comportement le plus exemplaire à Park, ne faisant rien de plus que de gémir dans son coin. En raison de son dossier comportemental favorable, il était gardé dans le quartier de sécurité minimum. Ceci rendit son évasion plutôt facile une fois qu'il avait quitté sa chambre.

Si l'on s'enquiert de ce qui s'est passé lors de la nuit de l'attaque et de l'évasion, on peut trouver les informations suivantes :

- L'attaque survint après 23 h 00, mais il est impossible d'être plus précis. L'infirmière Mary Burroughs et l'aide-soignant Alexander Wilson étaient les deux seuls membres du personnel dans le quartier de basse sécurité à ce moment-là. C'est pourquoi le seul témoin fiable des événements est M. Wilson, qui fut sérieusement blessé lors de la fuite du Docteur Garrick. Ses blessures seraient par ailleurs très étranges.
- M. Wilson a été emmené au Doctor's Hospital situé au 1065, Sutter Street (voir page 38), où il se trouve encore dans un état critique. Le corps de l'infirmière Burroughs a également été emmené là-bas, à la morgue.

Personne à l'hôpital ne peut expliquer comment l'infirmière a été tuée, car il est impossible de déterminer la cause de la mort. Les docteurs et les infirmières de Park Asylum diront seulement que la peau des victimes était devenue grisâtre, sèche et racornie, et qu'elle était pelée et constellée de crevasses. Ils sont tous d'accord pour dire que c'est la chose la plus horrible qu'ils aient jamais vue, et ils sont incapables de donner la moindre explication sur le sujet.

Si les investigateurs tentent de parler à d'autres patients du quartier basse sécurité qui auraient pu assister à l'attaque et à la fuite, on leur interdira l'accès sous prétexte que de tels interrogatoires pourraient être nocifs pour la santé mentale déjà fragile des patients. Un test réussi de **Persuasion** ou de **Baratin** pourra infléchir la décision, tout comme une somme de cinq dollars versée à un aide-soignant dans le besoin.

Si les investigateurs parviennent à entrer en contact avec les patients, seul le vieux M. Franklin, dont la chambre jouxte celle de Garrick, sera d'une quelconque utilité, les autres étant trop éloignés pour avoir assisté à quoi que ce soit. Tout ce que Franklin dira à propos de l'agression est : « Monsieur Mauvais-Yeux les a tués. Il les a tués avec ses mauvais yeux. Il a commencé à hurler et à cogner sur sa porte et quand la pauvre Mary et ce fumier de Wilson sont entrés pour le calmer, Monsieur Mauvais-Yeux les a regardés. J'ai vu la lumière, la Mauvaise-Lumière. Je l'ai sentie sur mon visage en regardant par le fenestron de ma porte et ça brûlait. Ca brûlait froid. Mauvais froid. Mauvais froid. MAUVAIS FROID ! ». Puis M. Franklin entrera dans une crise de rires convulsifs et perdra toute cohérence après cela.

Au Doctor's Hospital

Il est probable que les investigateurs se rendent à cet hôpital pour s'entretenir avec l'aide-soignant blessé ou pour y voir le corps de l'infirmière décédée. De plus, l'hôpital peut être l'endroit où les investigateurs entendront parler de corps similaires, desséchés et grisâtres, trouvés à l'Observatoire de Lick et/où dans les ruelles sombres près de l'asile, étant donné que les corps ont pu être amenés ici. Un pathologiste confus pourrait dès lors examiner plus que le seul corps de l'infirmière Burroughs. Cela donne au gardien la possibilité de lier l'une des attaques avec toutes les autres, et de donner ainsi aux investigateurs de nombreuses pistes à explorer.


La première victime du Docteur Garrick

Un point important à propos des morts

Une fois que les investigateurs sont mis au courant de la mort du gardien de nuit, Ted Barker, à l'observatoire de Lick, ils pourront déduire que cette mort est survenue la même nuit que l'évasion du Docteur Garrick, mais qu'elle est survenue vers 21 h 00, deux heures avant que Garrick attaque l'infirmière et l'aide-soignant dans l'asile. C'est un indice important, car c'est la preuve qu'il existe quelque chose d'autre qui tue de la même façon que Robert Garrick. Si les joueurs n'arrivent pas à cette conclusion par leurs propres moyens, le gardien pourra faire appel à un test d'**Intuition** pour attirer leur attention sur ce point.

Dr Ian Cleggman

Ian a des cheveux roux et courts, des yeux verts, une fine moustache. C'est un fumeur compulsif. Son acuité visuelle baisse à une vitesse alarmante, et il porte des lunettes dont l'épaisseur des verres est impressionnante. Il est froid et distant avec la plupart des gens, à moins qu'ils ne soient des confrères médecins. Dans ce cas, Ian n'apprécie rien plus que de discuter médecine. Pour des personnes n'appartenant pas au corps médical, Ian apparaîtra comme un raseur, sinon comme une personne d'une impolitesse rare.

Dr Ian Cleggman

43 ans, médecin pincé

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	10	Puissance	50 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	55

Compétences

Sciences de la Vie : Biologie	75 %
Crédit	65 %
Premiers soins	75 %
Médecine	65 %
Pathologie	80 %
Sciences de la Vie : Pharmacologie	55 %
Insensibilité à la vue du sang	90 %

Langues

Latin	50 %

Enquête sur un cadavre

Obtenir des informations, ou peut-être simplement voir le corps de l'infirmière Burroughs ou de toute autre victime sera difficile à négocier, mais pas impossible. Passer à travers le service de sécurité et accéder à la morgue sans justification précise (comme être un médecin ou un inspecteur de police) nécessitera un test de **Baratin** ou des documents à l'aspect officiel. Une fois entrés, la majorité de ceux qui travaillent à la morgue, les médecins et étudiants en médecine, ne seront pas en mesure d'aider beaucoup les investigateurs. Ils n'ont pas vu le corps horriblement desséché, mais ont tous entendu dire à quel point il était horrible à voir. Quand les investigateurs arrivent sur place, ils peuvent découvrir que le pathologiste en chef, le docteur Cleggman, s'apprête à pratiquer personnellement l'autopsie dans quelques minutes dans la salle d'autopsie numéro 4.

La salle d'autopsie numéro 4 est facile à trouver, mais sa porte est fermée à clé. Le Docteur Cleggman répondra à quiconque tapera à la porte, mais il sera très contrarié qu'on vienne l'interrompre. De nouveau, une raison officielle ou un test de **Persuasion** réussi seront nécessaires pour amener le pathologiste à parler du corps de l'infirmière Burroughs. Si les investigateurs réussissent avec brio à persuader le docteur, ou si l'un d'eux est docteur en médecine, Cleggman pourra les inviter à entrer et à examiner le corps directement.

Si les investigateurs essaient de se faufiler discrètement jusqu'au corps de l'infirmière Burroughs, ou jusqu'aux notes du docteur Cleggman sur l'autopsie, ils devront pénétrer par effraction dans la salle d'autopsie 4 et ouvrir le caisson réfrigéré dans lequel le corps est conservé, juste pour pouvoir jeter un coup d'œil sur les restes du corps de l'infirmière. Avoir accès aux notes d'autopsie, qui seront par définition seulement accessibles après que celle-ci ait été pratiquée, exige encore plus d'activités délictueuses, car ces documents sont conservés dans un bureau voisin, enfermés dans un tiroir fermé. Le gardien devra garder à l'esprit qu'un agent de la sécurité passe à proximité de la salle d'autopsie et du bureau de Cleggman toutes les heures. Il remarquera, à coup sûr, des portes ouvertes ou forcées, remarquera les investigateurs dans une pièce ou pourra les entendra bouger avec son score d'Écouter de 60 %.

Parler à l'aide-soignant Wilson

Wilson est gardé dans une tente à oxygène en tissu épais, et n'est visible que par le biais de deux petites ouvertures vitrées. Son corps est entièrement enveloppé de bandages et il est gardé constamment sous sédatif pour apaiser la terrible souffrance. Les réponses de Wilson aux questions qu'on lui posera seront étouffées et incohérentes. Le gardien devra garder cela à l'esprit quand il interprétera ce personnage. Wilson pourra donner les informations suivantes :

- L'infirmière Burroughs et Wilson se rendirent dans la chambre du docteur Garrick pour le calmer, car il hurlait et cognait sur sa porte, ce qu'il n'avait jamais fait auparavant. Il hurlait que quelque chose venait pour le chercher et qu'il devait sortir de l'asile. Quand Wilson approcha de lui pour le saisir, Garrick arracha les bandages de son visage et libéra la lumière étrange de ses yeux. Seulement, celle-ci était cent fois plus brillante qu'avant. La lumière avait une couleur que Wilson ne pourra décrire. La couleur changeait et se transformait comme un arc-en-ciel infernal, et il pouvait sentir sur sa peau une sensation de brûlure froide et visqueuse. Wilson tomba en arrière, et parvint à ramper hors de la chambre, vers le hall. Il entendit l'infirmière Burroughs qui hurlait dans la chambre, mais il n'y avait rien à faire contre cette lumière meurtrière. Quand Burroughs arrêta de crier, il entendit clairement Garrick dire « Oh, mon dieu, qu'ai-je fait ? ». Puis Garrick sortit dans le hall et Wilson pensa qu'il allait achever sa besogne avec ses yeux tueurs. À la place de cela, Garrick se pencha vers lui, les yeux clos, et tâtonna sur son corps jusqu'à trouver ses clés. Avant que Garrick ne s'enfuie, il prononça cette phrase : « Je suis désolé, je ne savais pas ».

Enquête dans la rue

Si les investigateurs ont appris les deux morts dont le Docteur Garrick est responsable dans la ruelle la nuit de son évasion, ils pourront vouloir examiner la scène. Il n'y a pas grand-chose à trouver. Si le gardien le souhaite, une sans-abri nommée Bethany pourra avoir assisté à l'horrible attaque et pour cinq dollars (des radins pourront la faire descendre jusqu'à un dollar), elle acceptera de raconter ce qui s'est passé. Malheureusement, elle ne sera capable de relater que les grandes lignes de l'attaque. Sa description approximative de l'homme aux yeux brillants semble correspondre au Docteur Garrick. Elle pourra aussi indiquer que l'homme abandonna son pyjama d'hôpital pour endosser les vêtements d'un des morts et qu'il s'enfuit dans la nuit après ça.

Le Docteur Garrick rentre à la maison

Étant donné que le Docteur Garrick et les investigateurs sont susceptibles de se rendre à l'observatoire de Lick pendant le déroulement du scénario, le gardien devra décider quand les différents protagonistes arriveront là-bas. Un gardien qui souhaite que la course-poursuite dure un peu plus longtemps permettra à Garrick d'arriver le premier, lui laissera le temps de s'occuper de ses affaires et de repartir. Le gardien peut également souhaiter donner aux investigateurs une opportunité de rattraper le Docteur Garrick, en particulier s'ils se rendent directement à Lick après leur passage au Park Asylum. Cette possibilité est détaillée dans le paragraphe suivant. Le but de

cette partie est de détailler les actions effectuées par le docteur Garrick si celui-ci n'est pas interrompu par les investigateurs.

Le Docteur Garrick revient finalement à l'observatoire de Lick après trois ans d'absence. Il y revient non pas pour célébrer de joyeuses retrouvailles, mais pour y consulter ses notes sur l'étrange télescope qui lui causa tant de tourments. En outre, il espère pouvoir étudier l'étrange machine de nouveau. Imaginez sa colère quand il réalise que le télescope et ses notes ne sont plus à l'observatoire. En interrogeant l'un de ses anciens collègues, le Dr John Preston, Garrick apprend que le télescope et tout le matériel qui lui était associé ont été renvoyés à l'institut de mécanique. Riche de ce renseignement, Robert quitte l'observatoire et se dirige vers l'institut.

Un gardien qui souhaiterait ajouter des éléments d'horreur et de carnage pourra ajouter à l'histoire le personnage d'un policier, venu à Lick pour enquêter sur la mort du gardien de nuit Baker. Il pourra remarquer le comportement étrange de Garrick quand celui-ci arrivera et l'affronter. Cela amènera Garrick à utiliser son regard mortel pour éviter l'arrestation et un interrogatoire, et pourra causer la mort ou de sérieuses blessures au policier. Un gardien qui souhaite que de nombreuses morts surviennent, ou qui souhaitent que Garrick commence à prendre goût aux tueries quand la Couleur dans ses yeux se nourrit, devrait utiliser cette option.

Se rendre à l'observatoire de Lick

Si les investigateurs arrivent avant le Docteur Garrick, ils pourront rencontrer le Docteur John Preston. Ils pourront lui parler de Garrick, apprendre de sa bouche l'histoire qui est survenue il y a trois ans (détaillée plus haut) et découvrir également que le curieux télescope a été renvoyé à l'institut de mécanique après l'accident.

Les investigateurs peuvent également apprendre la mort du veilleur de nuit Ted Barker s'ils ne sont pas déjà au courant, et que cette mort est survenue des heures avant que le Docteur Garrick ne s'échappe de l'asile. Poser des questions à propos de cette attaque n'amènera rien de neuf. Le corps sans vie de M. Barker fut découvert par un autre gardien de nuit, qui n'avait rien vu ni entendu, mais qui avait parlé à Ted vingt minutes plus tôt. Le corps fut découvert à quelques mètres de la porte d'entrée de l'observatoire principal. La mort de M. Barker survint à environ 21 h 00.

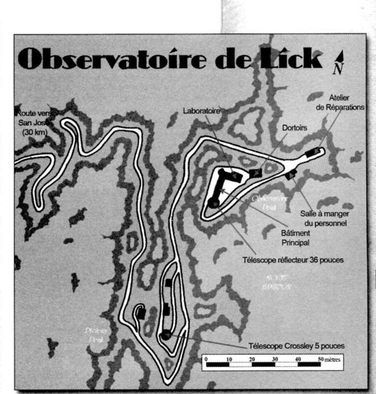
Si les investigateurs arrivent après le docteur Garrick, ils peuvent également rencontrer le docteur Preston et apprendre les informations indiquées ci-dessus. De plus, on leur apprendra que le docteur Garrick était il y a peu à l'observatoire. Il était vêtu de hardes sales et trop grandes pour lui et portait d'étranges lunettes noires, semblables à des lunettes de soudeur. Il était très nerveux, et exalté à l'idée d'avoir accès au même télescope qui avait causé sa cécité, de façon à « réparer ses yeux ». Preston apprit à Garrick que le télescope et tous les papiers relatifs à celui-ci avaient été envoyés à l'institut de mécanique. En entendant cela, le Docteur Garrick quitta les lieux en proie à un état d'agitation extrême.

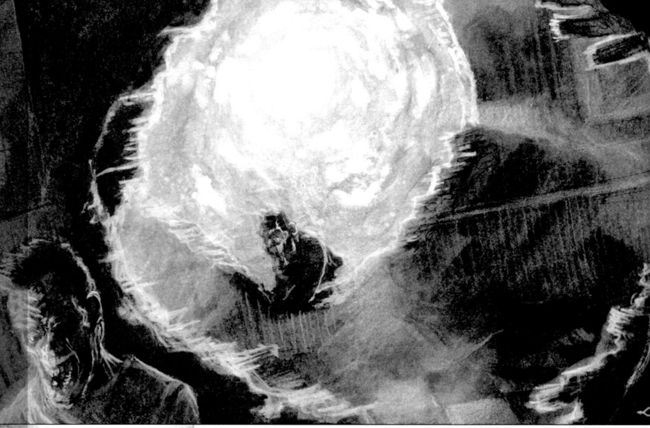
Si le gardien choisit l'option de l'agression de Garrick sur un policier à l'observatoire, les investigateurs seront également mis au courant de cet événement. Comme l'attaque a probablement eu lieu à l'extérieur et en plein jour, les chances qu'il y ait eu un témoin sont élevées.

Si les investigateurs arrivent à Lick en même temps que le Docteur Garrick, une confrontation est probable. Le Docteur Garrick est extrêmement effrayé, il a du remords pour les personnes qu'il a tuées, mais il est déterminé à sauver sa propre vie quelle que soit l'opposition qu'il rencontre. Si le gardien souhaite voir le Docteur Garrick et les investigateurs faire cause commune contre la Couleur, l'observatoire pourrait constituer un lieu de rencontre adapté, si toutefois les investigateurs n'ont pas des plans différents ou qu'ils ne gâchent pas tout avec des actions irréfléchies. L'astronome sera heureux de pouvoir compter sur de l'aide, si l'offre est sincère. D'un autre côté, il est plus que décidé à se servir de son regard tueur pour mettre à bas ses assaillants si besoin et prendre la fuite (cela impliquerait sans doute que Garrick vole l'automobile la plus proche, qui pourrait être celle des investigateurs s'ils ont laissé les clés dessus).

Le corps de l'infirmière Burroughs et des autres victimes

Les informations suivantes peuvent être obtenues en étudiant n'importe laquelle des victimes du regard fatal de la Couleur ou du Docteur Garrick. Le gardien peut décider comment cette information est obtenue, par des examens réalisés par les investigateurs s'ils ont des connaissances importantes en médecine, par une conversation avec le Docteur Cleggman ou en lisant ses notes.
La cause de la mort est toujours inconnue. Le corps est desséché et il ne reste aucun liquide dans le cadavre. La chair est sèche, très cassante et se craquelle quand on la touche. La peau a pris une teinte grisâtre et porte des marques de brûlure. Cependant, il n'y a pas de traces de carbonisation. En fait, les effets constatés sur certaines parties plus sombres de la peau ressemblent plus à ceux impliqués par une brûlure liée au froid. De nombreuses veines et artères ont explosé, comme si le sang avait bouillonné. Les organes internes ont réduit, et ne font plus que les trois quarts de leur taille originelle. Le corps est très léger. Le corps de l'infirmière pèse seulement 35 kg.





La Couleur mène ses recherches dans l'hôpital

La Couleur à l'asile

La vraie Couleur recherche toujours la partie de son être volée. Par conséquent, elle suit la piste qui la mène au Park Asylum. Elle y arrivera sans doute durant la deuxième nuit suivant son arrivée sur Terre, mais le gardien peut décaler cet événement.

La Couleur annonce sa présence en désintégrant un pan de mur de la chambre d'un patient du pavillon de basse sécurité. Ce patient, un certain M. King, se terre dans un coin en hurlant et est ignoré par la menace extraterrestre. Celle-ci désintègre ensuite la porte pour accéder à l'ancienne chambre du Docteur Garrick, qui se trouve à trois portes du hall, et se glisse jusque-là. Ne trouvant pas le docteur, elle quitte l'asile par le chemin qu'elle a emprunté pour entrer.

Pendant ce laps de temps, la Couleur se nourrit systématiquement de tout être vivant qui se retrouve à moins de dix mètres d'elle. Comme elle est « concentrée » sur d'autres tâches à accomplir, cette absorption est quasiment un acte réflexe quand des formes vivantes appétissantes passent à sa portée. Ce n'est pas une action consciente, et le POU de la Couleur pour cette absorption passive est divisé par deux. Si la Couleur vainc le POU d'une personne lors d'un test de résistance POU contre POU, elle se nourrit normalement. Si la Couleur échoue, le petit chanceux sent simplement la radiation d'une sensation de froid dérangeante provenant de la Couleur.

Si quelqu'un se met en tête d'affronter la Couleur, il découvrira très tôt qu'il y a peu de choses à faire pour stopper une source de lumière vivante et dotée de sensations. Encore une fois, la créature extraterrestre étant en quête et non en mode d'absorption, elle ne fera pas cas des pitoyables tentatives de l'arrêter sauf si le gardien décide que quelqu'un l'a vraiment rendue furieuse. Si c'est le cas, la Couleur prendra un round pour se concentrer sur l'offenseur et s'en repaîtra complètement. Elle possède une chance de succès égale à 85 %, et utilisera l'intégralité de son POU lors d'un test de Résistance POU contre POU. Quel que soit le résultat, si la victime s'enfuit après coup, la Couleur reprendra le cours de ses recherches. Si l'imbécile, drapé dans son courage, persiste à résister ou à combattre, la Couleur continuera son festin jusqu'à la mort de l'infortuné ou que la créature soit repoussée par un moyen restant à déterminer.

Si la Couleur est poussée à agir ainsi, les investigateurs qui sont témoins de l'attaque ou qui en entendent parler plus tard pourront apprendre plusieurs choses. Premièrement, il y a quelque chose dehors, autre que le Docteur Garrick, qui tue des êtres humains. Deuxièmement, cette chose est très puissante. Troisièmement, cette chose est intelligente et son but est de retrouver le docteur. Quatrièmement, et c'est là le plus décourageant, il y a peu de chose qu'ils puissent faire pour l'arrêter ou même la ralentir.

Si les investigateurs sont à l'asile quand la Couleur arrive, laissez-les gérer cette rencontre comme ils le souhaitent, tout en utilisant les informations indiquées ci-dessus. Si les investigateurs sont absents, ils seront mis au courant de l'attaque après les faits, soit en lisant les journaux du lendemain, soit en étant appelés par leur employeur (en particulier si c'est l'asile). Peut-être même un docteur Van

Hyne terrifié par l'attaque à laquelle il aura assisté fera-t-il appel à eux. D'autre part, aucun patient ou membre du personnel de l'asile n'est assez fou pour se mettre en travers du chemin de la Couleur. La plupart s'enfuiront à toutes jambes s'ils le peuvent. Par conséquent, l'attaque ne devrait laisser que peu de cadavres dans son sillage.

L'institut de mécanique

Finalement, tous les protagonistes de l'histoire devraient se retrouver à l'institut. Le Docteur Garrick devrait en toute vraisemblance arriver le premier et se rendre directement dans le sous-sol, sachant que c'est là qu'il devrait retrouver le télescope et les documents afférents. Sur le chemin, il rencontre un vieil ami et membre de l'institut, Larry Jackson. Garrick sait qu'il a besoin d'aide pour étudier et assembler le télescope, car un homme seul ne peut physiquement réaliser cette tâche. Son ami est un ingénieur qualifié, qui possède des connaissances de pointe en physique. De plus, il l'a assisté il y a trois ans quand le télescope fut étudié pour la première fois. L'astronome terrifié lui racontera toute l'histoire, lui montrera ses yeux étranges (sans le regarder directement) et l'implorera de l'aider. Larry acceptera.

Les deux hommes passent quelques heures dans le sous-sol, à étudier des schémas directeurs et à examiner les étranges miroirs et lentilles qui constituent en partie le télescope. Finalement, ils décideront d'empaqueter tout ça et de tout emmener chez Larry, à Diamond Heigths. Larry formule une demande pour étudier le télescope en profondeur chez lui, et fait jouer ses relations au comité directeur pour y être autorisé. Une entreprise de déménagement est appelée pour prendre en charge la caisse contenant les parties les plus encombrantes du télescope. Le déménagement se déroulera le matin suivant. Le docteur Garrick et Larry passeront le reste de la nuit au sous-sol de l'institut, à étudier le télescope.

Les investigateurs peuvent faire irruption à n'importe quel moment. La façon dont ils modifient le cours des choses dépend du moment où ils rejoignent l'institut, ce qu'ils y découvrent et les décisions qu'ils prennent en conséquence. Il y a de nombreuses variables, mais également quelques constantes. Tout d'abord, étant donné qu'ils ne sauront pas où se trouve le télescope et/ou le Docteur Garrick, les investigateurs ne se rendront pas immédiatement dans le sous-sol. Pour découvrir cette information, les investigateurs devront s'entretenir avec des membres de l'institut. Celui-ci est fermé aux non membres, mais devenir membre ne requiert qu'une inscription pour un semestre assorti d'un paiement de trois dollars. Une fois devenus membres, les investigateurs pourront apprendre où est entreposé le télescope. Ils apprendront que le sous-sol n'est pas accessible aux nouveaux membres, car les travaux qui y sont entreposés le sont pour des raisons de sécurité. L'accès au sous-sol n'est autorisé qu'aux membres de haut rang, c'est-à-dire ceux qui font partie de l'institut depuis des années ou ceux qui ont effectué des contributions significatives. Les investigateurs devront déployer des trésors de persuasion ou distiller des pots de vins savamment dosés pour être autorisés à se rendre dans le sous-sol de façon officielle. S'y glisser subrepticement est toujours une option, mais les investigateurs pourraient rencontrer un membre de l'institut pendant leur tentative. Celui-ci, ne les reconnaissant pas, pourrait donner l'alerte.

Pénétrer dans l'institut par l'extérieur est également une possibilité. Dans ce cas, au point du jour suivant, les investigateurs voient un camion-plateau de déménagement se garer sur le côté du bâtiment, où une grande porte coulissante conduit à l'intérieur. Trois déménageurs chargent alors une boîte gigantesque sur le camion tandis que deux autres hommes supervisent le travail (le Docteur Garrick et Jackson).

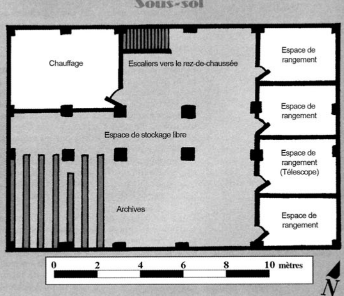
À n'importe quel moment, les investigateurs peuvent affronter le Docteur Garrick ici (peut-être pour la deuxième fois). La façon dont la suite se déroule dépend essentiellement de leur comportement. Si les choses tournent mal, Garrick utilisera son regard tueur sur les investigateurs et tentera de prendre la fuite. Si ceci survient, les investigateurs pourraient avoir la possibilité de se saisir du télescope, de le garder en otage et d'obliger ainsi Garrick à venir à eux. Bien entendu, ceci serait tout à fait illégal, le télescope étant la propriété de l'institut de mécanique, et Larry Jackson n'aura aucun scrupule à appeler la police.

Si Garrick s'enfuit, mais que les investigateurs ne s'emparent pas du télescope, Larry le fera amener chez lui comme prévu et Garrick le rejoindra quelque temps plus tard. Les investigateurs auront par conséquent la possi-

À propos des aimants

Comme la Couleur tombée du Ciel est un adversaire des plus redoutables, le gardien devrait essayer de donner aux investigateurs des indices sur ses seules faiblesses, les champs magnétiques. Des champs magnétiques puissants causent en effet une douleur et un inconfort extrêmes chez la Couleur. Même s'ils ne font en fait aucun dégât, la douleur est si vive que la Couleur les évitera à tout prix. Ils constituent la seule façon pour les investigateurs de se protéger d'elle. Cela ne forcera pas la Couleur à s'éloigner définitivement, ni même ne la repoussera longtemps (c'est un être intelligent, et elle trouvera rapidement un moyen de contourner cette difficulté), mais une protection est en l'occurrence mieux que rien.

Comment alors les investigateurs pourront-ils en apprendre plus sur ses faiblesses ? Très simplement : quand le Docteur Garrick examine le télescope, ses yeux commencent à lui faire mal chaque fois qu'il se trouve à proximité de ses aimants. Plus proche il est, plus intense est la douleur. Il peut également devenir de nouveau aveugle pour un laps de temps assez court, car la Couleur dans ses yeux deviendra trop perturbée par la douleur pour se concentrer convenablement. Si les investigateurs sont présents lors de cet événement, ils pourront certainement arriver à la conclusion que les aimants font souffrir la Couleur. Sinon, le Docteur Garrick pourra lui-même faire part de cette logique, si nécessaire.





Larry Jackson

Larry est un homme trapu, aux cheveux châtains et frisés, et aux yeux sombres. Il s'habille très simplement même s'il est économiquement favorisé. Il parle d'un ton neutre. Depuis que Larry est raisonnablement riche, il n'a pour ainsi dire pas travaillé, sinon sur des projets personnels dont il s'occupe avec ardeur. Le fait qu'il s'intéresse à une longue liste de choses ne semble pas le ralentir. De son point de vue, il se considère comme une version moderne de l'homme de la Renaissance. Il a étudié à l'Université Stanford il y a quelques années, en assistant à des cours ici et là sans se consacrer réellement à une matière particulière. Sa véritable passion est de construire des choses, allant du moteur aux structures architecturales. Il possède un certain talent pour la construction même s'il n'a pas obtenu de diplôme en la matière. C'est également un ami loyal et fidèle qui est prêt à aider les autres dès que possible.

Larry Jackson

39 ans, ami dévoué

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	13	Puissance	65 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	18	Connaissance	90 %
INT	16	Intuition	80 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	60

Compétences

Conduite	55 %
Métier :	
- électricité	50 %
- ingénierie	75 %
- mécanique	60 %
Persuasion	65 %
Photographie	45 %
Sciences formelles :	
- chimie	45 %
- physique	60 %

Combat

• Bagarre	60 %
• Fusil	50 %

Équipement

Fusil de chasse calibre 12, dégâts 4D6/2D6/1D6

bilité de capturer le docteur fugitif plus tard chez Jackson.

Si les investigateurs et le Docteur Garrick veulent unir leurs efforts, la rencontre à l'institut pourrait constituer un moment adapté. Toutefois, ils devront réussir à convaincre le scientifique terrifié qu'ils veulent vraiment l'aider. S'ils y parviennent, le Docteur Garrick les invitera chez Larry où ils pourront étudier ensemble le télescope. Il est convaincu que cet étrange objet est la clé de son salut.

Profil bas

Larry Jackson habite à Diamond Heights, une partie de San Francisco à l'écart du centre-ville, dans un endroit relativement isolé. Il a hérité de sa famille une parcelle de terrain assez étendue où se trouvait une vieille grange que Larry a transformée en grand atelier. Pour étudier l'étrange télescope, un tel endroit est parfait pour le Docteur Garrick et Larry. La mauvaise nouvelle est qu'ils réalisent bientôt qu'ils ne peuvent assembler l'étrange équipement complètement. En effet, celui-ci est bien trop grand (plus de neuf mètres de long) et nécessite de plus un support spécial. Heureusement, tous deux connaissent un emplacement parfaitement adapté pour implanter de grands télescopes : l'observatoire de Lick. Les deux hommes planifient d'assembler le télescope en trois grandes parties, de les amener à Lick et les y assembler dans le dôme d'observation secondaire, qui est actuellement inutilisé. Ils espèrent pouvoir convaincre le personnel de l'observatoire de leur autoriser l'accès à l'observatoire et de leur donner un coup de main pour monter le télescope, mais ils sont suffisamment désespérés pour utiliser le fusil de chasse de Larry pour leur forcer la main si nécessaire.

Le Docteur Garrick et Larry resteront sur place et étudieront le télescope aussi longtemps que le gardien l'estimera nécessaire. S'il désire accélérer les choses, ce laps de temps pourra durer un jour ou deux, mais s'il souhaite laisser le temps aux investigateurs de rattraper leur retard, de suivre d'autres pistes, ou d'observer une période de repos nécessaire, il pourra durer une semaine environ.

Pendant ce temps, la Couleur fait également profil bas, car elle aura perdu la trace de la partie qu'elle recherche. Ceci est dû aux effets sur Garrick de la proximité des aimants du télescope non encore intégrés dans le mécanisme final. En effet, l' « arôme » de la Couleur est masqué et rendu diffus par les aimants. Malheureusement pour eux, les investigateurs et le docteur n'ont pas vraiment la possibilité de s'en rendre compte. Toutefois, quelques indices concernant l'utilité des aimants sont développés dans la partie encadrée s'y rapportant.

Dans le cas peu probable où le Docteur Garrick quitterait la maison de Larry durant plus d'une heure, la Couleur renouerait le contact et se remettrait à suivre la piste. De plus, une fois le télescope assemblé en trois parties, les aimants seront isolés de façon significative et ne protégeront plus le docteur de son chasseur extraterrestre obstiné.

Si le Dr Garrick meurt

Si les investigateurs ou la Couleur tombée du ciel tuent le Docteur Garrick, la minuscule essence de Couleur présente en lui ne sera plus gardée prisonnière dans les bâtonnets et cônes de ses yeux. Elle les quittera sous la forme d'une petite goutte de lumière scintillante, puis s'en ira rejoindre son corps-mère. Si cela survient, l'histoire ira au-delà de ce qui est écrit ici, mais en voici un résumé. La Couleur ne chassera plus le docteur décédé ou les investigateurs. À la place, elle trouvera un endroit à proximité et s'y cachera (un bâtiment désaffecté fera l'affaire) et commencera à se nourrir des habitants du coin de la manière habituelle, jusqu'à ce qu'elle ait accumulé suffisamment de POU pour se libérer de l'atmosphère terrestre et rejoindre l'espace. Des investigateurs qui ont déjà été familiarisés avec les corps desséchés lors de cet étrange cas pourront bientôt lire des comptes rendus dans les journaux relatant que des corps identiques ont été retrouvés à proximité. Si les investigateurs décident de ne rien faire, le gardien devrait les pénaliser d'une perte d' 1D6 points de Santé Mentale pour chaque effroyable corps déshydraté découvert par la suite. Ceci provient de la réalisation de ce que leur inaction a causé, et a coûté en matière de vies humaines innocentes. Des vies auraient pu être sauvées s'ils avaient continué à suivre leurs pistes et leurs indices.

Final

C'est la partie où le gardien devra décider comment les différents fils de l'histoire seront tissés ensemble. Tout d'abord, les fondamentaux : le plan qu'ont échafaudé le Docteur Garrick et Jackson est simple en théorie. Après avoir étudié le télescope, ils ont découvert un moyen d'inverser ses capacités étranges de capture de la lumière. Ils comptent implanter la machine à l'observatoire de Lick, permettre à Garrick regarder de nouveau par la lunette, et faire en sorte que le parasite extraterrestre soit extirpé de ses yeux et renvoyé dans l'espace. Les chances de réussite sont minimes, et les deux hommes ne comprennent toujours pas les principes sous-jacents, mais c'est la seule façon qu'ils ont trouvé pour ôter la Couleur de ses yeux.

Le gardien devra prendre en compte si les investigateurs travaillent avec le Docteur Garrick, ou s'ils le traquent encore. S'ils sont toujours sur sa trace, ils devront avoir vent de son plan et parvenir jusqu'au Lick. Les investigateurs peuvent également tomber sur le docteur Garrick et Jackson alors que ces derniers s'apprêtent à assembler les parties du télescope, et les empêcher de terminer le travail jusqu'à ce que la Couleur arrive. À ce point, l'enfer se déchaîne sur eux.

Le gardien devra décider comment Garrick parvient à accéder au dôme d'observation secondaire du Lick. Le personnel de l'observatoire lui laisse-t-il le champ libre, en tant qu'ancien collègue ? Refusent-ils sa requête avant d'appeler la police de l'état s'ils savent que Garrick est un meurtrier ? Si l'observatoire de Lick refuse l'accès au dôme à Garrick, celui-ci, aidé par Larry, utilisera la force pour arriver à ses fins. Sous la menace d'une arme ils garderont certains employés en otage pour les aider à assembler le télescope, et se barricaderont dans le dôme d'observation secondaire.

Bien entendu, si les investigateurs se trouvent aux côtés du Docteur Garrick à ce moment-là, ils pourraient être capables de persuader les membres de l'observatoire de les aider ou du moins proposer un autre plan, moins extrême. Si les investigateurs n'aident pas Garrick, ils pourraient alors être confrontés à une prise d'otages et se retrouver à l'extérieur d'un bâtiment barricadé quand ils arriveront au Lick.

Dernier point, et pas des moindres, le gardien devra décider quand la Couleur se montrera finalement. Idéalement, la créature devrait arriver une fois que le télescope a été assemblé et installé, que le Docteur Garrick a regardé à travers et que la lumière étrangère dans ses yeux a été renvoyée dans les profondeurs de l'espace. Cela pourrait donner aux investigateurs une idée de la façon de se débarrasser de la Couleur, qui est par ailleurs quasiment irrésistible. Cela nécessitera d'amener la Couleur suffisamment près de la lunette du télescope pour qu'elle soit aspirée à l'intérieur et renvoyée dans l'espace. Toutefois, la créature ne sera pas disposée à faire tout ça volontairement et les investigateurs devront par conséquent élaborer un plan réfléchi, réaliser des actions rapides et précises, et peut-être utiliser un appât humain.

Si le gardien ne souhaite pas voir l'histoire se terminer à l'observatoire, il pourra enchaîner sur une mini-campagne à la suite de ce scénario, en s'appuyant sur les informations données tout au long de celui-ci. Peut-être les investigateurs devront-ils découvrir où la Couleur se cache durant la journée et trouver un moyen d'amener jusqu'à elle le télescope de neuf mètres. Les investigateurs pourront également essayer d'utiliser des aimants pour tenter de capturer la Couleur. Ceci nécessiterait de la part des investigations des préparatifs élaborés, la Couleur étant capable de désintégrer quasiment tout ce qu'elle désire. Une possibilité est de construire une boîte magnétique et d'y attirer la Couleur. Les esprits savants de l'institut de mécanique pourraient être d'une grande assistance pour les aspects techniques de ce plan si nécessaire.

Récompenses

S'ils défont ou qu'ils se débarrassent de la Couleur tombée du ciel, les investigateurs gagnent tous 1D8 points de Santé Mentale. S'ils évitent la mort du Docteur Garrick, et qu'ils le sauvent de la Couleur, chaque investigateur gagne 1D6 points de Santé mentale.

Si les investigateurs étudient le télescope

Il y a toujours une possibilité pour que les investigateurs décident de se plonger dans les plans et les mécanismes infernaux du télescope. Un test réussi en **Sciences formelles : Physique** ou une réussite spéciale à un test d'**Intuition** permettra au personnage étudiant les plans de déterminer que, bien que cela semble impossible si l'on se réfère aux plans, le télescope peut en effet fonctionner correctement. Cette connaissance permettra aux investigateurs de gagner 2 % en Mythe de Cthulhu et coûtera 1/1D4 points de SAN.

Des investigateurs qui regardent à travers le télescope ne subiront pas d'effets néfastes, mais seront confrontés à une vision de la Voûte Céleste que peu d'hommes sur Terre ont eu l'occasion de contempler. Ceux qui ont effectué un cursus d'astronome ou de physicien seront particulièrement étonnés par le pouvoir du télescope, et pourront en fait développer une obsession pour le télescope, désireux qu'ils seront de mener leurs propres études des étoiles et des planètes. Les investigateurs suffisamment inconscients pour tenter de voir des objets célestes liés au Mythe, comme Yuggoth ou l'Étoile Némésis, devraient obtenir les gains appropriés en Mythe de Cthulhu et en subir les conséquences en perte de SAN, qui seront déterminées par le gardien.

La Couleur tombée du ciel

Caractéristiques

CON	NA
DEX	19
FOR	08
TAI	12
INT	14
POU	12

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Magie	12
Points de Vie	NA

Combat

- Absorption 85 %
  dégâts 1D6 + perte de caractéristiques
- Attaque Mentale 99 %
  dégâts : 1D6 Points de Magie + 1D6 points de SAN
- Désintégration 99 %
  dégâts : désintégration physique
- Saisie 85 %
  aucun dégât

Armure : aucune. Invulnérable aux attaques physiques, mais à part celles effectuées par le biais de champs magnétiques puissants, qui peuvent l'emprisonner. Vulnérable à la magie.

Compétences
Aucune

Sortilèges
Aucun

Perte de SAN : 0/1D4 pour être confronté à une Couleur. 1/1D8 pour être confronté à l'une de ses victimes.

Absorption : La Couleur affronte sa victime en opposant son POU aux points de magie actuels de sa cible sur la table de résistance. Pour chaque tranche de 10 points de succès, la Couleur absorbe un point de FOR, CON, POU, DEX et APP de la victime en plus des 1D6 points de dégâts infligés. Chaque point de POU drainé augmente le POU de l'entité. Le POU de cette Couleur début à 12, mais augmentera chaque fois qu'elle se nourrira. Pendant l'absorption, la victime ressent une sensation de brûlure et de succion. Sa peau se racornit, devient grisâtre, ridée et se craquelle jusqu'à ne devenir qu'une enveloppe desséchée.



Attaque mentale : Une Couleur ne possédant qu'un faible POU peut affaiblir les esprits des êtres à proximité. Pour chaque jour passé dans le voisinage de la Couleur, un test d'INT opposé au POU de la Couleur sera nécessaire. Un échec indique une perte d'1D6 points de magie et d'1D6 points de Santé Mentale. Les points de magie détruits ne peuvent pas être récupérés tant que la victime n'a pas quitté la zone, mais l'influence de la couleur est si forte qu'une victime qui essaie de s'éloigner devra au préalable réussir un test de Points de Magie actuels x5. Un échec indique que la victime reste sur place.

Désintégration : Une Couleur peut concentrer son énergie pour creuser un trou dans n'importe quel matériau ou presque. Cette capacité lui permet avant tout de s'aménager une tanière souterraine, mais elle peut également être utilisée contre un être humain. Toutefois, la Couleur se nourrit d'êtres humains et ne détruira une source de nourriture que si celle-ci se montre particulièrement ennuyeuse.

Saisie : Une Couleur peut se concentrer et solidifier une partie de son corps. Cette partie devient translucide. La créature peut alors utiliser sa FOR pour saisir des êtres humains, des armes ou pour manipuler d'autres objets.



Au-delà des Limites

Où les investigateurs explorent les marges de la société

En quelques mots...

Les investigateurs sont amenés à enquêteur sur la disparition de la fille turbulente d'un riche banquier. Cette jeune fille s'est amourachée d'un artiste qui l'utilise à présent pour faire chanter son père. D'autre part, cet artiste a , par le biais de ses œuvres, permis à un chaman indien adorateur de Yog-Sothoth d'influencer notre monde, en particulier dans le quartier mal famé du Tenderloin, là où les frontières entre les dimensions sont fines et où il est si facile de franchir les limites. Les investigateurs seront confrontés durant leur enquête à une mystérieuse maladie, responsable de l'accroissement brutal du nombre de sans-abri du quartier, et devront pour sauver leurs propres vies, trouver la source du problème dans le royaume de Yog-Sothoth !

A l'affiche

Yog-Sothoth

Le Dieu Extérieur est au sommet de la pyramide des adversaires des investigateurs durant cette aventure. Le dieu des sphères diffuse son influence sur la Terre grâce au lien tissé entre Colbert et le chaman du Grizzli.

Le chaman du Grizzli

Le dernier chaman du Grizzli est un adversaire sans âge, qui a enfin pu, grâce aux œuvres de Colbert, tisser un lien avec le monde terrestre et y implanter la Noire Démence.

Johnny Colbert

Ce jeune artiste talentueux mais incompris subit l'influence du dernier chaman du Grizzli, qui a cristallisé sa haine du monde et l'a utilisé comme vecteur de propagation de la maladie qui alimente le royaume de Yog-Sothoth en victimes.

Parker Biggs

Mafieux, patron de bordel, brute épaisse et défenseur des femmes battues, cet individu n'a pas fini d'étonner par la complexité de son caractère.

Le Professeur Harold Colbert

Le père du jeune artiste est également une référence en matière de Mythe de Cthulhu, qui pourra fournir une aide précieuse aux investigateurs en les aidant à pénétrer certains cercles très fermés. Mais cela se fera à ses conditions...

Implication des investigateurs

Cette histoire débute comme une enquête classique. Les investigateurs y sont chargés de retrouver une jeune fille disparue en toute discrétion.
Une fois cette tâche accomplie, ils réaliseront qu'ils sont eux-mêmes touchés par la maladie et n'auront alors plus le choix : leur vie sera en jeu.
Il est recommandé qu'au moins l'un d'entre eux possède quelque réputation, sinon quelque talent d'enquêteur.

Enjeux et récompenses

Retrouver Clarisse Whitman : c'est la tâche pour laquelle ils ont été engagés, et ce n'est pas une mince affaire de retrouver la jeune fille et (surtout) de parvenir à lui sauver la vie.
Mettre fin à une entreprise de chantage particulièrement sordide : l'artiste Johnny Colbert et son comparse ont mis en place une entreprise de chantage en utilisant des jeunes filles de bonne famille. Remonter jusqu'à Colbert empêchera sans doute à d'autres innocentes de tomber entre ses griffes.
Enrayer l'épidémie de Noire Démence : cette terrible maladie isole totalement ceux qui en souffrent et laissent leurs corps démunis tandis que leurs sens vagabondent dans le royaume de Yog-Sothoth. Trouver un moyen de stopper la maladie sera synonyme de dizaines de vies sauvées.
Éliminer le dernier chaman maudit : ce chaman du Grizzli est le dernier de sa tribu maudite. Parvenir à éradiquer à jamais ces puissants adorateurs serait un soulagement pour la région...

Notes au gardien

Ce scénario confronte les investigateurs à un Dieu Extérieur, Yog-Sothoth, et à l'un de ses adorateurs, le dernier des chamans du Grizzli de la tribu maudite des Rumsen.
L'influence de Yog-Sothtoth se fait sentir dans un quartier où règne déjà la décadence humaine, ce qui aura tendance à rendre l'enquête des plus difficiles.
Ce long scénario se déroulera en deux parties principales.
La première consistera, grâce à une enquête minutieuse, à retrouver la trace de la jeune fille disparue, Clarisse Whitman et dévoilera les liens de l'artiste Johnny Colbert avec le Mythe.
La deuxième partie verra les investigateurs contracter la maladie connue sous le nom de Noire Démence, qui les fera basculer en partie dans le royaume de Yog-Sothoth, d'où ils devront s'échapper en tâchant de résoudre l'épineux problème auquel ils sont confrontés.

Ambiance

Ce scénario commence comme une enquête classique qui mènera finalement dans les milieux mal famés de San Francisco. Drogue, prostitution, crime organisé et hordes de sans-abri déments, rien ne devrait manquer pour laisser planer une tension constante sur les investigateurs. N'hésitez pas à insister sur le contraste entre le milieu d'origine de la jeune fille qu'ils recherchent (les élites de San Francisco et leur mépris), les milieux artistiques énigmatiques et les bas-fonds sordides.
La dernière partie emmènera les investigateurs dans le royaume cauchemardesque de Yog-Sothoth, et les confrontera non seulement au Dieu Extérieur et à son serviteur, mais aussi aux victimes dégénérées de la Noire Démence.
La surprise viendra sans doute du fait qu'en dépit de ce décor approprié, aucun élément occulte ne soit impliqué dans l'histoire.

Fiche technique

Investigation	●●●●●
Action	●●●●●
Exploration	●●●●●
Interaction	●●●●●
Mythe	●●●●●
Style de jeu	Investigation Occulte
Difficulté	Chevronné
Durée estimée	⊘⊘⊘⊘⊘
Nombre de joueurs	††††
Type de personnages	Enquêteurs
Époque	1920



Malgré la compréhension sans cesse grandissante des sciences et le rationalisme toujours plus important dans le monde, peu sont ceux qui comprennent vraiment les vérités horribles sous-jacentes aux forces cosmiques qui régissent notre univers. Malgré les efforts effectués pour appréhender ce qui se cache derrière les lois cosmiques, seuls quelques-unes réalisent que ce qui les attend derrière le voile de la connaissance n'est autre que les Dieux Extérieurs, la base de toute chose. Malgré la démence qu'implique ce savoir, certains apprennent même qu'Azathoth est le chaos et l'énergie qui créèrent l'univers-même, que Shub-Niggurath représente la croissance et le changement, et que sa contrepartie est Abhoth, la stagnation et la ruine. Mais le plus terrifiant de tous est sans nul doute Yog-Sothoth, le tout-en-un. Yog-Sothoth imprègne l'univers. Yog-Sothoth est non seulement le Dieu Extérieur qui voyage dans le temps et l'espace, mais il *est* le temps et l'espace. Yog-Sothoth est tout autour de nous, partout, et touche chaque point.

Heureusement, la plupart des formes de vie sur Terre ne sont pas conscientes de l'influence omniprésente de Yog-Sothoth. Mais il existe dans notre monde des endroits où les barrières sont fines, où la dimension de Yog-Sothoth traverse les limites et où le Dieu devient réel. Le quartier du Tenderloin à San Francisco est l'un de ces endroits.

« Au-delà des limites » est un long scénario. La plupart des actions se déroulent dans la ville de San Francisco avec deux excursions qui se dérouleront dans d'autres endroits de la Bay Area. Il est conçu pour un groupe d'investigateurs expérimentés, ayant quelques connaissances en Mythe de Cthulhu, et si possible un sortilège ou deux, même si aucun talent particulier n'est requis pour réussir cette aventure. Ce scénario est une enquête difficile, et il vaudra sans doute mieux le faire jouer après un ou plusieurs scénarios proposés précédemment dans ce livre. Un ou deux contacts noués sur place, qui pourront le cas échéant leur donner un coup de main, pourront être très utiles aux investigateurs. Trois ou quatre sessions de jeu seront sans doute nécessaires pour mener cette histoire à son terme.

Informations destinées au gardien

Les sans-abris constituent un problème dans toutes les villes. Cependant, malgré les mesures prises pour éradiquer cet embarras, la plupart des gens savent que les indigents ne disparaîtront sans doute jamais des rues. Les causes de ce phénomène sont connues : ils sont les victimes d'une communauté qui ne se soucie pas d'eux, de ménages de basse extraction, de circonstances financières dramatiques, de problèmes mentaux incapacitants, d'abus de drogue ou d'alcool de longue durée. Cependant, malgré leur présence continue dans les rues de toutes les grandes villes, c'est un peu comme si les sans-abris demeuraient invisibles aux yeux du reste de la société. La plupart des citoyens les ignorent, regardent ailleurs, feignent d'occulter leur existence. Secrètement, nombre de citoyens ordinaires ont la conviction que les sans-abris ne peuvent être aidés. Ils sont incapables de trouver du travail par eux-mêmes pour gagner l'argent nécessaire à l'acquisition d'un logement. Ils se disent alors qu'il vaut mieux les laisser comme ils sont. Inévitablement, les sans-abris recourent à la mendicité, au vol et luttent pour survivre au sein d'une micro-société isolée du reste de la communauté de San Francisco. Sur ce point, la ville de la baie ressemble à n'importe quelle ville du monde.

Cependant, dans le Tenderloin, la déchéance peut frapper pour d'autres raisons que la simple misère humaine. C'est en partie parce que les frontières entre notre monde et le royaume de Yog-Sothoth sont plus fines à cet endroit. Ces rues sordides sont marquées par le contact du Dieu Extérieur, une marque qui ne tue pas ou ne brûle pas, mais qui transforme. Localement, cette marque est connue sous le nom de « Noire Démence », une infection pernicieuse qui frappe une victime, transfère ses perceptions dans un autre monde tandis que son corps reste enfermé dans celui-ci. Les rues disparaissent alors, tout comme les lumières, les autres gens et le sens de l'espace et du temps. En l'espace d'un seul jour, ceux qui sont touchés se retrouvent à évoluer dans des bulles grises et un vide infini, un monde changeant et flou, qui grossit et rétrécit jusqu'à ce que ce soit la seule chose visible. Ils deviennent prisonniers d'un endroit sans angles, au-delà des limites de notre dimension. De telles victimes sombrent dans le désespoir, la folie et l'indigence, et tous rejoignent rapidement les rangs des sans-abri.
Et cependant ces victimes survivent, car les humains ne sont pas les seuls objets à traverser la frontière menant dans le monde gris de Yog-Sothoth. Des fragments de nourriture, des touffes d'herbe, des flaques d'eau sale, de vieilles boîtes de conserves alimentaires, des magazines froissés, des chats égarés, de vieilles voitures, et même des maisons entières se perdent là. La nourriture et l'eau qui traversent permettent aux infectés de survivre jusqu'à ce que le désespoir, la maladie et les horreurs de Yog-Sothoth viennent clamer leur dû.

L'étroitesse de la limite entre le royaume de Yog-Sothoth et le Tenderloin n'est pas entièrement fortuite. Lors des millénaires qui précédèrent l'arrivée de Christophe Colomb en Amérique, une petite secte de chamans du grizzli de la tribu des Rumsen (voir page 12) se mirent à vénérer les Dieux extérieurs. Leurs rites et pratiques étaient horribles, et les autres tribus les évitaient. Les monolithes de pierre que les chamans élevèrent pour leur dieu ne firent que fragiliser plus encore les barrières, et bientôt les chamans du grizzli devinrent puissants. C'est seulement avec l'arrivée des Espagnols au dix-huitième siècle que ce culte tomba en désuétude, quand les envahisseurs commencèrent à massacrer et à réduire en esclavage les indiens qui vivaient dans la région.

Sachant que leur temps était terminé, les Grizzlis se cachèrent non pas sur cette terre, mais dans le royaume de Yog-Sothoth. Ils s'enfuirent, mais leurs pouvoirs diminuèrent et bientôt, ils ne purent plus revenir sur Terre. Le



DANIEL FAIRBANKS

27 ans, secrétaire trop zélé

Fairbanks est un jeune homme de haute stature, possédant un physique de joueur de Base-Ball. Sa chevelure est sombre et plaquée en arrière sur son crâne, ses joues toujours rasées de près. Ses costumes trois pièces sont coûteux, destinés à impressionner. Les femmes le trouvent beau, et nombreuses sont celles qui se disputent les attentions de ce célibataire. Fairbanks est un ambitieux dans les domaines sociaux et professionnels. Il ne manque pas une occasion d'aider quiconque pourra lui permettre de gravir les échelons de l'American Union Bank ou de la haute société de San Francisco, aussi promptement qu'il les dédaignera une fois qu'il les a dépassés. En conséquence, des tests de **Crédit** sont les meilleurs moyens d'obtenir quelque chose de Fairbanks. Malgré ses côtés snob, Fairbanks est d'une efficacité redoutable pour tout ce qui consiste à organiser la vie de M. Whitman. Il espère obtenir une promotion dans un futur proche. Des investigateurs qui dérangeraient ou contrarieraient ses plans se retrouveraient très vite sur la liste noire de Fairbanks, ce qui impliquera qu'il deviendra difficile pour eux de contacter à nouveau Whitman si besoin.

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	2
Points de Vie	15
Santé Mentale	50

Compétences

Comptabilité	40 %
Négociation	50 %
Crédit	40 %
Conduite	45 %
Droit	25 %
Persuasion	50 %
Psychologie	20 %
Trouver Objet Caché	50 %
Athlétisme	45 %

Langues

Anglais	70 %
français	20 %

Combat

• Bagarre	60 %
• Batte	60 %

(chez lui ou sur le carré seulement)



seul moyen qu'ils avaient encore à leur disposition pour le faire était de contacter par le biais de leurs rêves des personnes vivant à San Francisco. Si l'une d'elle était un artiste capable de reproduire parfaitement l'image des chamans du grizzli, ceux-ci pourraient de nouveau traverser la barrière et amener avec eux la Noire Démence. Dans l'histoire de San Francisco, les chamans ont traversé durant des périodes assez courtes mais nombreux furent ceux qui y perdirent la vie. À présent, seul un chaman survit encore, et durant les derniers mois, il a agi à travers la volonté d'un nouvel artiste prometteur, Jonathan Colbert, comme les investigateurs vont bientôt le découvrir.

Informations destinées aux investigateurs

La date à laquelle commence ce scénario est indéterminée, car le climat, les saisons ou les événements historiques n'affectent pas son cours. L'histoire débute pendant un week-end durant lequel les investigateurs sont approchés par quelqu'un qu'ils connaissent bien, et qui est également un membre respecté et bien connu de la communauté de San Francisco. L'identité de cette personne est laissée à l'appréciation du gardien, mais pourra être choisie dans les personnages décrits tout au long du présent ouvrage. Leur contact indiquera qu'il ou elle a une enquête potentielle à leur proposer. Il ne s'agit pas de l'une de leurs escapades habituelles qui concerne l'occulte et l'étrange, mais une affaire de personne disparue concernant un riche banquier de San Francisco, Timothy Whitman, un responsable de la Banque American Union. Les investigateurs sont encouragés à accepter ce travail, car Whitman possède des relations influentes et constitue un contact très appréciable.

Leur contact a organisé un rendez-vous pour les investigateurs avec Whitman à sa banque le lendemain matin à 10 h 00. Même si les investigateurs sont libres de refuser le travail, la plus élémentaire courtoisie serait d'entendre ce que Whitman a à leur dire (si les investigateurs ne se rendent pas au rendez-vous, fermez quelques portes qui étaient auparavant ouvertes pour eux dans la bonne société de San Francisco. Reflétez ce changement par une baisse automatique de 1D10 % en **Crédit**).

American Union Bank

105, Montgomery Street, Financial District, Downtown

Parvenus au cinquième étage de l'American Union Bank, les investigateurs rencontrent juste avant 10 h 00 le secrétaire de Whitman, Daniel Fairbanks. S'ils sont en retard, Fairbanks en sera fort marri, et un test de **Crédit** sera nécessaire pour le convaincre de reporter la réunion à une heure plus tardive de la journée. Avant que les investigateurs ne

Le secret de M. Whitman

Il y a beaucoup de choses que Whitman ne dit pas aux investigateurs. La première chose est que Whitman sait que Clarisse est une consommatrice d'opium. Il l'a découvert en fouillant sa chambre en de multiples occasions. Chaque fois, il y découvrait les drogues et les détruisait. La deuxième est sans doute la plus importante est que Whitman est victime d'un maître chanteur. Il y a deux jours, le banquier reçut un paquet anonyme par courrier, contenant des photographies de sa fille en train de poser nue. Une note indiquait que si Whitman ne payait pas 10 000 dollars, ces photographies seraient confiées à la presse. Whitman fut capable de trouver d'où le paquet avait été envoyé, en soudoyant l'employé des postes qui avait récupéré le paquet dans le quartier du Tenderloin.

Jusqu'à présent, Whitman n'a pas été contacté par les maîtres chanteurs pour arranger un échange entre l'argent, les négatifs et sa fille. Il pense que ce jour viendra très bientôt, mais la vérité est qu'il n'arrivera jamais, car Clarisse a de nouveau disparu, échappant cette fois à ses kidnappeurs.

Whitman pensa appeler la police, mais il a peur qu'en agissant ainsi, les photographies ne parviennent entre des mains d'individus sans scrupule qui pourraient faire de sa vie un enfer. Il pourrait facilement se retrouver à traiter avec des policiers corrompus.

Pendant leur enquête, les investigateurs sont susceptibles de découvrir les informations ci-dessus. S'ils en parlent directement à Whitman, il leur expliquera qu'il ne leur a pas dit toute la vérité dès le début, car avec tout ce stress, il croyait naïvement que ça resterait enfoui. Il a engagé les investigateurs car il a été assuré qu'ils sont des citoyens de premier ordre qui savent ce qu'est la discrétion. Un test de **Psychologie** confirme que Whitman dit la vérité. À ce point, il montrera aux investigateurs la lettre des maîtres chanteurs (voir *Documents de l'Au-Delà n°1*) s'ils lui rendent visite chez lui, mais en aucun cas il n'acceptera qu'ils n'emportent la lettre.

Maintenant que la mèche est vendue, Whitman négociera un nouveau tarif. Il pourra monter jusqu'à 50 dollars par jour, assorti d'un bonus de 1000 dollars si sa fille est retrouvée saine et sauve et qu'un dossier solide est réuni par les investigateurs pour lui permettre de traîner les kidnappeurs en justice. Toutefois, un point est clairement spécifié : le dossier devra être assemblé de façon à ce que les photographies n'y apparaissent pas comme pièce à conviction, et les négatifs et tous les tirages devront « disparaître » sans laisser de traces. C'est légalement contestable, mais des investigateurs qui réussiraient un test de **Langue : Anglais**, **Droit** ou **Persuasion** pourront effectivement rédiger un rapport qui respecte cette demande tout en étant recevable par le procureur général. Si les investigateurs réussissent à garder le nom de Whitman hors de la boue, le banquier sera à jamais leur débiteur, et les aidera dans le futur dès qu'il le pourra.

Des investigateurs sans scrupule qui tenteraient de faire à leur tour chanter Whitman trouveront sur leur route des détectives privés (peut-être Mack Hornsby, que l'on rencontrera plus loin) ou même les Tongs pour les « recadrer ». Cette dernière possibilité n'intervient que si Whitman en vient à considérer les investigateurs comme une vraie menace. Les investigateurs devraient s'en être déjà rendus compte : Whitman ne réagit pas bien aux tentatives de menace et de chantage.

soient introduits dans le bureau de Whitman, Fairbanks leur donnera les détails nécessaires : le salaire journalier est de 25 dollars par investigateur, plus les dépenses engendrées, qui ne seront remboursées que si une facture est dûment fournie. Un bonus de 300 dollars sera ajouté si le cas est réglé de façon satisfaisante en moins d'une semaine. Si les investigateurs sont en désaccord avec les termes, ils sont libres de s'en aller, mais Fairbanks leur indiquera qu'il s'agit là d'une offre très généreuse (un test de **Comptabilité** le confirmera). Une fois que les investigateurs ont donné leur accord, Fairbanks les introduit dans le bureau de Whitman.

Lorsqu'ils pénètrent dans le bureau de M. Timothy Whitman, ils trouvent celui-ci occupé à lire des rapports. Derrière lui, la fenêtre du bureau offre une vue panoramique de California Street. Aucune présentation n'est faite : Whitman entre directement dans le vif du sujet, annonçant clairement que si les investigateurs sont assis devant lui, c'est uniquement parce qu'on lui a affirmé qu'ils étaient très compétents dans leur spécialité. Malgré son succès considérable comme banquier, il leur parle aujourd'hui en tant que père, et demandera très vite aux investigateurs s'ils ont eux-mêmes des enfants. Si c'est le cas ; il sera favorablement impressionné, en ajoutant qu'ils seront à même de comprendre les inquiétudes auxquelles tout parent doit faire face. Sinon, il prend les investigateurs de haut, leur demandant carrément ce qui ne va pas chez eux. En effet, son opinion est qu'il est du devoir de chaque homme et chaque femme de perpétuer le nom familial et de fournir de bons et solides citoyens pour les générations futures. À ce point, permettez à chaque investigateur d'effectuer un test de **Psychologie**. Ceux qui réussissent se rendent compte que Whitman est homme très inquiet qui fait de son mieux pour le cacher au reste du monde.

Whitman, partant du principe que les investigateurs ont déjà accepté son offre, leur explique qu'il a deux filles. La première est l'adorable, la magnifique et la gentille Louise, âgée de vingt ans, qu'il espère marier bientôt à un homme digne d'elle. Si seulement elle s'intéressait aux hommes admirables que Whitman lui présente sans cesse ! La seconde fille est nommée Clarisse. Elle est effrontée, défiante et a des avis sur tout. Elle est tout juste âgée de 18 ans et a besoin d'être gardée dans le droit chemin. Clarisse semble avoir des relations avec beaucoup trop d'hommes, et aucun d'eux n'est un homme convenable. À présent, elle a disparu, et il veut la voir de retour avant qu'elle ne se fourre dans des ennuis sérieux.

Whitman pense que Clarisse est tombée sur les mauvaises personnes. Elle est régulièrement en compagnie de musiciens, d'artistes et d'auteurs, dont Whitman parle avec un dédain absolu, juste avant de demander aux investigateurs si l'un d'eux a la fibre artistique. Quelle que soit la réponse, Whitman clame que ces fantaisies artistiques sont des pertes d'espace, et coûtent à ce pays plus qu'elles ne rapporteront jamais. Il ne veut pas voir sa fille épouser un artiste sans le sou. Il veut la voir revenir à la maison, où il pourra la confier aux bons soins d'un homme respectable. Whitman engage les investigateurs pour retrouver Clarisse, quel que soit l'endroit où elle est allée, et la ramener à la maison.

À ce point, les investigateurs peuvent poser des questions, mais Whitman ne répondra



TIMOTHY WHITMAN

53 ans, Banquier et Père inquiet

Whitman est un homme corpulent et robuste, au crâne chauve et aux joues flasques, qui porte sa moustache soigneusement taillée. Il est habillé d'un costume trois pièces strict mais coûteux. Il possède une montre à gousset qu'il consulte régulièrement, de façon à signifier que son temps est précieux. Quand il se déplace en ville, il se coiffe d'un chapeau melon. Whitman aime être appelé « Monsieur Whitman » et d'aune autre manière. Il n'aime pas avoir affaire avec des personnes peu sûres d'elles ou qui ne peuvent donner une réponse claire et rapide à ses questions. Il n'apprécie pas les bavardages inutiles.
Malgré ses manières bourrues et son attitude pompeuse, Whitman observe avec attention tous ceux qu'il rencontre. Il est attiré par les caractères forts qui sont prêts à s'investir pour ce qu'ils croient juste et qui tiennent parole. De tels individus gagneront sa gratitude et son respect, mais ce respect ne sera pas ouvertement exprimé. À la place, ses remerciements prennent en coulisse la forme de recommandations que seul un homme dans la position de Whitman peut offrir.
Bien entendu, quand les investigateurs rencontrent Whitman pour la première fois, il n'est vraiment comme d'habitude. Il est fou d'inquiétude à propos de sa fille et souhaite châtier ceux qui le font chanter. Il restera irritable et inapprochable jusqu'à ce que sa fille soit de retour.

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	10	Agilité	50 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	15	Corpulence	75 %
ÉDU	16	Connaissance	80 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	12
Santé Mentale	55

Compétences

Comptabilité	70 %
Négociation	60 %
Crédit	80 %
Métier : banque	75 %
Droit	65 %
Bibliothèque	40 %
Persuasion	40 %
Psychologie	35 %
Sciences humaines : histoire	35 %

Langues

Anglais	80 %
Latin	20 %





MME DOROTHY WHITMAN

48 ans, Mère Dominatrice

Mme Whitman est une grande femme de corpulence moyenne, âgée d'une cinquantaine d'années. Elle n'apparaît jamais hors de sa chambre ou de sa salle de bains sans être soigneusement maquillée. Elle aime se parer de colliers de perles. Ses vêtements sont toujours extrêmement coûteux, d'allure stricte, et elle fume des cigarettes de luxe montées sur un porte-cigarettes. Mme Whitman est une femme bruyante qui aime régenter tout ce qui se passe autour d'elle, y compris les conversations auxquelles elle prend part, même si c'est juste pour passer le temps. La plupart de ses amis sont timides. Personne en dehors de ce type de personnes ne peut la supporter longtemps. Un investigateur de sexe masculin qui réussirait un test de Crédit, serait de bonne naissance, posséderait une éloquence certaine et laisserait transparaître qu'il est fortuné, se verrait accoler Louise par Mme Whitman, qui espère la marier. Si les investigateurs cherchent dans le passé de Dorothy Whitman, ils découvriront qu'elle est issue d'une famille de travailleurs des chantiers navals d'Oakland, qu'elle a renié il y a bien longtemps.

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	10	Intuition	50 %
POU	14	Volonté	70 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	70

Compétences

Crédit	80 %
Baratin	40 %
Maquillage	40 %
Ne pas laisser la parole aux autres	75 %

Langues

Anglais	60 %

qu'à certaines d'entre elles. Avant qu'ils n'entrent dans les détails, il annonce qu'il a un autre rendez-vous très bientôt, et qu'ils devront faire vite. Des joueurs pourront se demander si cette demande est bien légale, Clarisse étant libre de faire ses propres choix dans la vie. Toutefois, dans les années 1920 (au besoin, un test de **Droit** le confirmera), les deux filles de Whitman sont encore mineures et leur père reste leur responsable légal.

Concernant les pistes éventuelles que Whitman peut fournir, il sait grâce à des contacts que Clarisse a été vue dans des soi-disant restaurants français dans le quartier du Tenderloin à San Francisco. Sa famille a vu Clarisse pour la dernière fois il y a cinq jours.
Whitman ne pourra nommer l'un des amis ou connaissances de Clarisse (il n'a aucune raison de les connaître, vu les bons à rien de faignants qu'ils sont). En fait, il ne sait rien d'utile, mis à part que sa fille se trouve probablement dans le Tenderloin. Mais un test de **Persuasion** réussi permettra de découvrir une autre piste. Whitman se souviendra qu'elle était récemment intéressée par un artiste en particulier, dont il ne se rappelle pas le nom. S'ils veulent plus de renseignements sur sa fille, sa mère pourra leur en fournir. Whitman organisera une rencontre avec sa femme l'après-midi même si les investigateurs souhaitent lui poser quelques questions (il demande à M. Fairbanks d'organiser une réunion pour 15 h 00).

Après quelques questions, les joueurs qui se rendront compte que Whitman élude certaines questions pourront tenter un autre test de **Psychologie**, et ceux qui obtiendront un succès réaliseront qu'il leur cache délibérément la véritable histoire. Si on le presse, il s'emportera et dira qu'il craint que Clarisse ne se prostitue, puis se mettra en colère contre les investigateurs qui l'auront forcé à ce pénible aveu. L'entretien se termine peu après. Un troisième test de **Psychologie** suggère qu'il y a encore beaucoup de choses qu'il garde par-devers lui, mais pour l'instant, les investigateurs n'auront pas l'opportunité de lui en faire dire davantage.
Après la réunion, les investigateurs rencontrent de nouveau Fairbanks, qui s'occupe des formalités pour leur contrat et du paiement de leurs honoraires. Les investigateurs qui lisent les petits caractères et réussissent un test de **Droit** réalisent que tout a été mis en œuvre pour protéger Whitman de toute responsabilité légale si quelque chose d'inattendu venait à survenir pendant l'enquête. Par exemple, Whitman lui-même est protégé si d'aventure les investigateurs étaient poursuivis en justice. Whitman ne changera cette clause que si les investigateurs réussissent un test de **Droit** ou de **Crédit**, mais il gèlera dans ce cas le paiement quelques jours, jusqu'à ce qu'ils aient trouvé quelques preuves prouvant qu'ils méritent bel et bien leur salaire. Fairbanks donnera également aux investigateurs l'adresse privée de M. Whitman, à Pacific Heights, s'ils ont convenu d'un rendez-vous avec Mme Whitman, confirmant par là même l'horaire de 15 h 00.

Juste avant qu'ils ne partent, Fairbanks insistera pour que les investigateurs l'appellent tous les matins à 9 h 00 pour lui faire un compte rendu de leurs activités du jour et une estimation des dépenses engagées. Laissez un investigateur tenir les comptes, et s'il échoue à un test de **Comptabilité**, la moitié des factures ne seront pas correctement remplies. Whitman et Fairbanks sont des hommes d'affaire avisés et intransigeants.

La Propriété Whitman

La demeure de Whitman est un magnifique manoir victorien de trois niveaux, qui survécut au tremblement de terre de 1906. Ses voisins ne furent pas aussi chanceux. Jouissant d'une vue splendide sur le Présidio et la baie, la propriété est entourée par une enceinte de trois mètres de haut et d'un portail en fer forgé qui n'est pas fermé à clé pendant la journée (Résitance 40). Si l'on frappe à la porte, le majordome Montgomery Phelps apparaîtra et demandera les noms des investigateurs ainsi que ce qui les amène ici s'ils souhaitent entrer. Ils ne seront acceptés à l'intérieur que s'ils ont prévu un rendez-vous, comme celui de 15 h 00 organisé par Daniel Fairbanks. Si les investigateurs reviennent à un autre moment, ils ne seront pas reçus.

S'ils ont été invités, Phelps les fait entrer dans un petit salon pendant qu'il informe Mme Whitman de leur arrivée. Les investigateurs attendront vingt minutes, pendant qu'elle se repoudre le nez. Des rafraîchissements, de la limonade fraîche, leur sont offerts pour les faire patienter.

Les investigateurs sont ensuite introduits dans un bureau où Mme Whitman et sa fille Louise attendent en silence, le dos droit et l'air impassible. Si le scénario se déroule pendant l'été, une fenêtre a été ouverte pour permettre à la brise d'entrer et de profiter de la vue magnifique sur le Présidio. Mme Whitman est nerveuse. Ne s'attendant pas à ce que les investigateurs souhaitent lui parler, à elle et à sa fille, elle ne se sent pas préparée à cet entretien. Ne sachant pas comment appréhender cette situation, elle demande aux investigateurs un papier d'identité, comme une carte professionnelle, un permis de conduire ou autre. N'étant pas experte en la matière, elle acceptera n'importe quel papier qui lui sera présenté, même si ce sont des faux ou des cartes non valides (cartes de membre de bibliothèque expirée par exemple).

Après que les présentations aient été faites, effectuez en secret un test de **Crédit** pour chaque investigateur et notez les résultats. Mme Whitman dirige son attention vers ceux qui auront réussi. Sinon, elle se tourne principalement vers celui qui parait le mieux vêtu et le plus riche. Elle ne s'adresse pas à une investigatrice, s'il y en a une, mis à part au cours de banalités habituelles. Elle pense en effet qu'elles ont mis à mal la bienséance en croyant pouvoir endosser des rôles traditionnellement dévolus aux hommes. Des investigateurs ayant obtenu un échec au test de **Crédit** ou qui appartiennent simplement, malheureusement pour eux, au genre féminin, découvriront que les tentatives de

conversation avec Mme Whitman n'ont que la moitié de chances de réussir.

Phelps sert le thé et les cookies avant que Mme Whitman ne rentre dans le vif du sujet concernant sa fille disparue. Elle commence par se plaindre de Clarisse : comment elle ne connaît pas sa place en société, au contraire de l'adorable et reconnaissante Louise. Comment elle a l'habitude de dire tout ce qui lui passe par la tête, en ne réalisant pas que les jeunes gens comme il faut n'aiment pas les femmes qui les contredisent ou les affrontent tout le temps, pas comme l'obéissante Louise, qui est elle pleine de bon sens. Clarisse croit peut être que ces espèces d'artistes dont elle recherche la compagnie peuvent être amusantes, mais ils ne sont certainement pas de bonne naissance. Mme Whitman continue de parler et parler à propos de Clarisse qui sort en cachette la nuit, de Clarisse qui ne rentre pas du tout la nuit. Elle insiste sur la honte qu'elle apporte sur la famille, malgré tout l'amour qu'ils lui ont donné.

Tout en critiquant Clarisse, Mme Whitman parle également de Louise comme si cette dernière n'était pas là, ou qu'elle n'était rien d'autre qu'un meuble précieux supplémentaire, bien qu'elle la décrive comme le modèle du comportement qu'une jeune fille devrait adopter. Louise est constamment à la maison, aide à la bonne tenue de la demeure, accepte son rôle social etc. Les investigateurs devraient rapidement remarquer que chaque fois qu'ils posent une question à Louise, c'est toujours sa mère qui répond à sa place. Louise est une jeune fille timide, et elle ne dira pas un mot pendant toute l'entrevue. Un test de **Psychologie** réussi permettra de se rendre compte que Louise voudrait dire quelque chose d'important, mais qu'elle ne le fera pas devant sa mère, ou son père.

Juste quand les investigateurs s'apprêtent à abandonner tout espoir de conversation constructive, Mme Whitman se calme finalement. Dans un sanglot, elle dira que Clarisse recherchait dernièrement la compagnie d'un artiste nommé Johnny. Elle ne connaît pas son nom de famille mais sait qu'il vit dans une maison de rendez-vous dans le Tenderloin. Mme Whitman ne sait rien à propos du kidnapping ou de la lettre du maître chanteur, et serait horrifiée si elle découvrait tout cela (son mari gère le retour de sa fille comme il gère ses affaires : sans y impliquer sa femme).


A la rencontre de Mme Whitman

Mme Whitman pourra aider les investigateurs en leur fournissant une photographie de sa plus jeune fille et en leur permettant d'examiner sa chambre pour tenter d'y trouver des indices. Cette dernière possibilité ne leur sera donnée qu'après que Mme Whitman ait eu l'occasion de vérifier par elle-même si elle ne contenait pas de preuves à charge. Elle autorisera ensuite uniquement une investigatrice à fouiller les tiroirs et la penderie de sa fille. C'est là la seule manière convenable de procéder.

Parler à Louise

Louise est la meilleure source d'information disponible dans la maison, mais la gageure est de l'éloigner de sa mère. C'est très compliqué, car cette dernière s'efforce de ne pas laisser sa fille parler sans qu'elle soit présente. Des investigateurs pourraient tenter de renverser « accidentellement » leur thé ou leur limonade sur Mme Whitman pour qu'elle soit contrainte de se changer, ou demander à visiter la maison tandis qu'un autre investigateur fait mine d'aller aux toilettes avant de se glisser dans le bureau pour parler à Louise. Laissez les investigateurs faire preuve de créativité et amusez-vous.

Louise ne parlera qu'à un ou deux investigateurs à la fois, et elle est plus susceptible de s'ouvrir à des femmes qu'à des hommes. Des investigateurs qui ne respectent pas ces critères voient leurs compétences de communication réduites de 20 %. Par contre, si les investigateurs lancent une diatribe emphatique contre les mères abusives, ils augmenteront ces mêmes compétences de 20 %. **Persuasion** et **Baratin** fonctionneront, tandis que l'utilisation de **Crédit**, de **Droit** ou de menaces la fera se refermer comme une huître.

Une fois lancée, Louise confessera qu'elle est jalouse de sa jeune sœur. Clarisse s'échappe toujours la nuit pour « s'amuser », la laissant à la maison avec sa « terrible mère » ! Et qu'elle n'espère pas qu'elle épouse l'un des hommes qu'elle lui amène ! Un test de **Psychologie** suggère bien plus que ça : Louise n'a pas la force de caractère suffisante pour suivre sa sœur. Si les investigateurs lui font remarquer, elle admet qu'elle aimerait pouvoir s'opposer à ses parents comme le fait Clarisse, ou du moins sortir derrière leur dos, mais qu'elle craint la colère de sa mère. Si on l'interroge sur les activités nocturnes de Clarisse, Louise révélera que sa sœur voit en ce moment un artiste nommé Johnny dont quelques œuvres ont été exposées au Palace of Fine Arts. Enfin, se souvient-elle, Johnny a récemment demandé à Clarisse de peindre un nu d'elle, et la petite sotte pensait bien accepter. Elle pense que certaines peintures pourraient bien être exposées dans une galerie de North Beach, mais elle n'en est pas certaine.



MONTGOMERY PHELPS

55 ans, Majordome influençable

Le majordome de la maison, Phelps (comme tout le monde l'appelle) est un grand échalas anguleux, la cinquantaine bien tassée et qui commence à faire son âge. Chaque mouvement qu'il entreprend suggère une raideur de ses membres, et il semble ressentir une douleur constante quoique supportable. Son comportement pourra laisser croire aux investigateurs qu'il agit avec pompe, mais un test de Médecine réussi diagnostiquera de l'arthrite.
Phelps est un homme seul. Sa femme est morte il y a plusieurs années, et ses enfants ont déménagé sur la Côte Est, le laissant sans compagnie. Clarisse a quelque peu flirté avec Phelps en de nombreuses occasions. Même si le majordome a pleine conscience que jamais la jeune fille ne pourrait nourrir quelque intérêt pour un homme de son âge, qui plus est en mauvaise santé et pauvre, il a désobéi à M.Whitman en quelques occasions en permettant à Clarisse de sortir la nuit, et en gardant cette information par-devers lui. Il a agi ainsi car l'attention que lui porte Clarisse, en lui parlant comme à un égal et pas comme à un serviteur, rend ses journées, par ailleurs déprimantes, plus supportables. Il est au courant de l'addiction de Clarisse à l'opium. Si les manquements de Phelps sont mis à jour, il sera mis à la porte immédiatement. Si les investigateurs s'introduisent dans la demeure des Whitman et que Phelps est alerté, ils les poursuivra sans conviction en brandissant un chandelier, espérant ainsi effrayer les importuns et les inciter à prendre la fuite. Il est toutefois plus enclin à s'évanouir de peur s'il rencontre des intrus.

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	09	Endurance	45 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	07	Puissance	35 %
TAI	11	Corpulence	55 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	11	Intuition	55 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	40

Compétences

Métier :	
- cuisine	60 %
- servant	60 %
- mécanique	25 %
Conduite	40 %
Écouter	65 %
Premiers soins	35 %

Combat

• Chandelier dégâts 1D4	20 %



LOUISE WHITMAN

20 ans, Fille timide

Louise est une jeune femme silencieuse et peu sure d'elle. Ses cheveux sont coupés courts, dans une coupe à la mode. Elle est vêtue de vêtement de prix, mais dans un style qui la dessert plus qu'il n'accentue ses traits harmonieux. Louise parle peu, ne sourit jamais, et ne regarde personne dans les yeux, en particulier les jeunes hommes disponibles. En secret, elle se sent étouffée par ses parents qui la dominent, mais elle manque du courage nécessaire dont jouit sa sœur cadette. Au lieu d'admirer sa sœur, Louise déteste Clarisse et fera ce qu'elle pourra pour la mettre dans l'embarras, aussi longtemps que ses sentiments ne sont pas mis à jour.

L'apparence de Louise signalée entre parenthèses correspond à ce qu'elle serait si elle pouvait choisir elle-même ses tenues vestimentaires et échapper au joug imposé par ses parents.

Caractéristiques

APP	10 (14)	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	15	Agilité	75 %
FOR	11	Puissance	55 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	50

Compétences

Pratique artistique : peinture	40 %
Dissimulation	50 %
Crédit	60 %
Écouter	55 %
Discrétion	20 %
Trouver Objet caché	45 %

Visiter la maison

Il y a deux façons de visiter les lieux. La première est d'obtenir la permission des maîtres de maison, la seconde est de s'en passer.

Si les investigateurs demandent à fouiller la chambre de Clarisse pour y trouver des indices, Mme Whitman acceptera, mais seulement après avoir fouillé la pièce elle-même. Des investigatrices pourront la convaincre de laisser la chambre en l'état mais devront obtenir une réussite sur un test de **Persuasion**. Les hommes devront quant à eux obtenir une réussite spéciale. Si elle se rend dans la chambre, Mme Whitman envoie d'abord Louise faire une course pour ne pas la laisser au milieu de tout ça. Mme Whitman prend environ quinze minutes pour fouiller, après quoi elle redescend, le teint pale. Un test de **Médecine** ou de **Psychologie** confirmera qu'elle est en état de choc. La raison de cet émoi est qu'elle a découvert l'opium caché dans la chambre de Clarisse. Elle a fait disparaître les preuves dans les toilettes avant que les investigateurs n'aient une chance de mettre la main dessus.

La seconde option est de s'introduire dans la maison illégalement pour voir ce qu'il est possible d'y découvrir. Ils peuvent tenter cela seuls, ou s'ils possèdent des contacts parmi les milieux criminels, ils peuvent engager un cambrioleur professionnel pour s'acquitter de cette tâche pour eux. Si cette dernière option est choisie, le coût pour un cambrioleur chevronné sera de 150 dollars et aura 70 % de chances de découvrir les indices, ou de 75 dollars pour un cambrioleur qui n'aura que 30 % de chances. Des investigateurs prévoyants demanderont au cambrioleur de voler des objets précieux pour s'assurer que l'infraction ne soit pas reliée à eux, mais laissez les réfléchir par eux-mêmes.

S'introduire dans la maison requerra une surveillance pour voir quand la famille quitte les lieux (il y a 20 % par nuit que la famille entière se rendent à un rendez-vous mondain à 20 h 00, pour une durée de 1D4+2 heures). Des tests de **Discrétion** et **Se cacher** seront nécessaires pour éviter d'être remarqués par les voisins. Un test d'**Athlétisme**, pour grimper par-dessus le mur d'enceinte, ainsi que de **Serrurerie** ou de FOR contre la FOR de la porte, égale à 40, pour entrer. Le manoir comporte trois niveaux, une petite cave à vin et une réserve de charbon. Seules les pièces listées ci-après contiennent des renseignements judicieux pour l'enquête. S'ils souhaitent voler quelque chose, il y a 1D4x100 dollars en argent liquide et 1D10 x 1000 dollars en bijoux. M. Whitman s'assure que les choses ayant beaucoup de valeur soient enfermées dans un coffre à la banque.

Le Bureau

Situé au rez-de-chaussée. Les investigateurs qui fouillent le bureau de M. Whitman trouveront un tiroir fermé à clé dans le secrétaire (FOR 10) contenant une longue enveloppe timbrée deux jours avant que les investigateurs soient engagés. Dans l'enveloppe se trouve une lettre anonyme de chantage écrite sur une feuille de carnet de notes (*Documentsde l'Au-delà n°1*) et quelques photographies de Clarisse posant nue sur un grand lit de ce qui semble être une chambre d'hôtel bon marché. La lettre est manuscrite en lettres capitales. M. Whitman montrera cette lettre plus tard aux investigateurs si ces derniers lui parlent du chantage, mais pas avant. Il ne laissera pas la lettre quitter la maison. Si un relevé d'empreintes digitales est effectué sur la lettre, il révélera une correspondance avec celles d'un petit escroc local nommé Andy McKenzie. Cependant, comme il n'existe pas de fichier criminel dans les années 1920, les investigateurs ne pourront suivre la trace de McKenzie en consultant les rapports de police (si bien sûr ils ont les contacts requis pour y avoir accès). S'ils rencontrent McKenzie plus tard, et qu'ils parviennent à prendre ses empreintes, ils auront une correspondance qui constituera une preuve suffisante pour une mise en examen.

Concernant les photographies, une réussite spéciale en **Trouver Objet Caché** ou **Médecine** permettra de discerner que Clarisse semble droguée, tandis qu'un test de **Culture Artistique** ou **Photographie** permettra de remarquer que les photographies sont bien composées, comme si elles avaient été prises par un photographe professionnel ou un artiste. Si on effectue un relevé sur les photographies, on trouve deux jeux d'empreintes différents : celui d'Andy McKenzie et les empreintes du peintre et photographe Johnny Colbert. De nouveau, les investigateurs n'obtiendront pas l'identité du peintre tant qu'ils n'auront pas en leur possession des échantillons des empreintes de l'artiste et qu'ils auront comparé les deux.

Une deuxième lettre se trouve dans le tiroir, et est écrite par l'ami commun des investigateurs et de M Whitman. Leur ami y indique à Whitman que « s'il a besoin de quelques hommes et femmes de valeur, à la moralité irréprochable », il pouvait faire appel à eux. Si cet ami faisait irruption dans la maison à ce moment précis, gageons qu'il réfléchirait à deux fois avant d'écrire de telles choses…

M. Whitman

Vous avez aimé les photos ? Nous ne pensons pas, et nous voulons vous dire qu' il y en a plein d' autres. Nous pensons aussi que c' est le genre de documents que la presse de San Francisco aimerait voir, pas vrai ?
Si vous voulez le reste des photos et les négatifs, et que cette triste affaire reste secrète, préparez 10 000 dollars en cash pour nos bons services.
Nous vous recontacterons très bientôt.

X

Documents de l'au-delà n°1



Dans le tiroir du bas se trouve également un revolver calibre 45 soigneusement et récemment nettoyé et 20 balles. L'arme est légalement enregistrée au nom de Timothy Whitman.

La chambre de Clarisse

Située au premier étage. Si les investigateurs parviennent à y entrer avant Mme Whitman, ou qu'ils la convainquent de l'importance de ne rien toucher, ils remarqueront avec un test de **Trouver Objet Caché** un paquet d'opium de Patna au fond du tiroir des sous-vêtements de Clarisse. Si Mme Whitman a réussi à jeter la drogue dans les toilettes, seul une réussite critique permettra de remarquer quelques réminiscences de la drogue. Un test **d'Histoire Naturelle, Sciences formelles : Chimie, Biologie** ou une réussite spéciale en **Connaissance** permettra d'identifier l'opium. Le sachet montre des signes d'utilisation fréquente. Un ancien (ou actuel) drogué reconnaîtra immédiatement l'opium.

Sur la table de chevet de Clarisse se trouvent un stylo à encre, des enveloppes, des timbres et un carnet de notes. Rien n'est écrit sur le carnet, mais si les investigateurs l'examinent consciencieusement et réussissent un test de **Trouver Objet Caché**, ils remarqueront l'empreinte de la dernière lettre écrite par Clarisse. En utilisant la technique de frottage ou d'autres moyens, les investigateurs obtiendront une copie de la lettre écrite à un homme nommé Johnny (*Documents de l'Au-delà n°2*). Des investigateurs qui ont des connaissances dans les milieux criminels de San Francisco et qui réussiront un test de **Connaissance** réaliseront que la lettre se réfère aux bordels de quartier de Tenderloin.

Vérifier la fenêtre, avec un test réussi de **Pister**, montre que celle-ci a été utilisée régulièrement pour entrer et sortir de la maison. La gouttière a été escaladée plusieurs fois, et des traces de pas qui correspondent à ceux de Clarisse sont visibles partant et revenant vers la maison, passant devant l'entrée du personnel et sortant par l'entrée secondaire. Si les investigateurs suivent les traces, et s'ils réussissent un test de **Trouver Objet Caché** et d'**Intuition**, ils réaliseront que les traces passent devant la chambre de Phelps. Il semble possible qu'il ait remarqué les allées et venues de Clarisse. S'ils questionnent le majordome sur ce point, ils obtiendront des réponses variées en fonction de la façon dont ils présentent les choses. Devant les Whitman, Phelps ne dira rien, mais si les investigateurs le prennent à part, il leur expliquera qu'il était ami avec Clarisse et qu'il regardait souvent ailleurs en raison de la gentillesse de la jeune fille. Les investigateurs peuvent utiliser cette information pour faire pression sur Phelps pour qu'il retrouve un ou deux indices dans la maison qui sont hors de portée, leur permettant ainsi de ne pas forcer l'entrée.

Si les investigateurs se montrent sincèrement concernés par la disparition de Clarisse, et qu'ils n'ont pas porté de jugement sur le mode de vie de la jeune fille, Phelps pourra leur révéler ce qu'il sait sur l'addiction de Clarisse à la drogue, en particulier si ce point leur a échappé auparavant.

Très cher Johnny

Comme j'ai apprécié notre petite escapade la nuit dernière ! Même si je dois dire que ta familiarité avec ces dames françaises de la rue m'a surpris.. Mais il est vrai que tu es, comme tu le dis si bien, un homme du monde et qu'il faut s'attendre à ces petites indiscrétions.
Avant que j'oublie, en prenant le taxi pour rentrer chez moi hier soir, j'ai encore aperçu ces vagabonds qui traînaient près de ton appartement. Ils me font vraiment peur. Ils semblent être couverts de cette noirceur qui ressemble à une ombre. Ils ont cette lueur dans les yeux que je vois parfois dans les tiens quand tu n'es pas toi-même. La prochaine fois, il faudra que tu m'accompagnes au taxi, car j'ai peur qu'ils ne s'en prennent à moi s'ils me voient seule de nouveau.
Malgré tous tes défauts, j'ai hâte de te revoir, et de passer une autre nuit dans l'un de ces salons privés d'Ellis Street. Et j'ajoute que oui, j'ai décidé de t'autoriser à me peindre, si tu le veux toujours. Je pense que ce sera amusant, un peu coquin aussi. Peut-être une peinture de moi t'apportera finalement la gloire que tu recherches si ardemment et les critiques élogieuses de la presse, au contraire de ce que ces journaux ont écrit sur toi ces derniers temps.
Si père savait ce que je fais avec toi !

Ton adorée

Clarisse

Documents de l'au-delà n°2

Trouver Johnny

Si les investigateurs ont été efficaces dans leurs recherches précédentes, ils pourront savoir que Clarisse voyait un peintre et photographe qui vit dans le Tenderloin et qui répond au nom de Johnny. Cela pourra sembler une tâche ardue mais un investigateur qui possède des relations dans le monde de l'art ou qui est lui-même artiste se rappellera s'il réussit un test de **Connaissance** des œuvres d'un certain Jonathan Colbert. Ce peintre avait fait l'objet d'articles de journaux en raison d'une exposition controversée de ses peintures. Il pourrait bien être le Johnny que Clarisse fréquentait. D'autres investigateurs devraient être orientés vers la presse par le biais de la lettre énigmatique de Clarisse ou par d'autres procédés d'investigation plus classiques.
Avec un peu d'huile de coude, chacune des informations suivantes peut être découverte avec un test de **Bibliothèque** réussi et 1D3 heures de recherche.

Archives des naissances et des décès

Par chance, le grand incendie de 1906 n'a pas détruit le certificat de naissance de Johnny Colbert. Jonathan Bradley Colbert est né le 28 mars au San Francisco Hospital. Son père est le docteur Harold Colbert, sa mère Mme Judith Marie Colbert. Des investigateurs qui réussiront un test de **Sciences Occultes, Sciences humaines : anthropologie ou archéologie** réaliseront que le père de Jonathan pourrait bien être le fameux Professeur Harold Colbert, qui donne des cours au Jesuit College où il enseigne la théologie. Une réussite en **Connaissance** suivant cette réussite initiale permettra à un investigateur de se rappeler

IRENA KRENIAK

67 ans, Propriétaire de galerie et Collectionneuse d'œuvres d'art

Irena est une femme russe âgée, à la longue chevelure grise. Elle est considérée comme une collectionneuse excentrique et une autorité en matière de peinture contemporaine. Elle est petite et frêle, et porte un assortiment de vêtements qui ne vont pas vraiment ensemble. Son esprit est toujours alerte. Irena (comme elle aime être appelée) fut initiée à l'art par feu son mari, un peintre de Moscou assez connu au début du siècle. Toutefois, c'est elle, par son sens aigu des affaires et ses connaissances en la valeur des œuvres d'art, qui mit en place un commerce relativement rentable, avec cette galerie qui s'est spécialisée dans la promotion de talents émergents. Elle fut appelée la Russian Gallery car elle exposait à ses débuts les œuvres d'artistes russes.

Irena pense toujours à prendre sa retraite, mais elle aime trop son travail et envisage à présent de partir en mourant au travail comme l'a fait son mari, qui succomba à une attaque cardiaque alors qu'il accrochait un tableau dans une galerie.

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	07	Endurance	35 %
DEX	07	Agilité	35 %
FOR	05	Puissance	25 %
TAI	07	Corpulence	35 %
ÉDU	14	Connaissance	70 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	-2
Points de Vie	07
Santé Mentale	65

Compétences

Comptabilité	35 %
Culture artistique	60 %
Pratique artistique : peinture	35 %
Négociation	70 %
Crédit	35 %
Sciences humaines : histoire	50 %
Persuasion	40 %
Bibliothèque	30 %
Psychologie	55 %
Trouver Objet caché	30 %

Langues

Anglais	55 %
Allemand	15 %
Russe	70 %

Une nouvelle étoile montante à San Francisco

Le Peintre Jonathan Colbert expose au Présidio

Le peintre et photographe dont on parle beaucoup ces derniers temps à San Francisco, Jonathan Colbert, âgé de 22 ans, exposera une collection de peinture au Palace of Fine Arts, au Présidio, ce mois-ci. M. Colbert, frais émoulu de la California School of Fine Arts, proposera 48 peintures, principalement axées sur la nature humaine. L'enseignant de Colbert, le Professeur Nicolas Robinson, qui a aidé à promouvoir l'exposition, a indiqué aujourd'hui que : « Colbert est un jeune homme très talentueux, l'un des meilleurs élèves que j'ai eu la chance d'avoir. Il devrait aller loin. »
Des artistes de premier plan et des propriétaires de galeries ont tous souligné à quel point le travail de Colbert était remarquable et qu'exposer à un si jeune âge prouvait le talent de l'artiste.
M. Colbert lui-même a indiqué être ravi de cette opportunité et a ajouté qu'il espérait continuer avec ses photographies de la ville de San Francisco plus tard cette année.
L'exposition ouvrira ses portes au public de 9 h 00 à 17 h 00 du lundi au samedi jusqu'au 26 de ce mois.

Documents de l'au-delà n°3

que le Professeur Colbert est une autorité en matière de symbolisme européen médiéval.

Archives de police

Des investigateurs qui seraient membre des forces de police trouveront les informations suivantes en 1D3 heures :

Une autre exposition de Colbert fermée

Les peintures obscènes montrent leur hideux visage dans une galerie de North Beach

L'artiste controversé Jonathan Colbert a vu une deuxième exposition de ses peintures fermée dans la petite Russian Gallery de North Beach, après que le public se soit plaint de la nature licencieuse et immorale de ses sujets.
L'immigrée russe et propriétaire de la galerie, Mme Irena Kreniak, a fait part de sa déception de voir le public condamner le travail de celui qu'elle considère comme un jeune homme très talentueux. Toutefois, les demandes du public étant ce qu'elles sont, elle a donné son accord pour mettre fin à l'exposition.
Les dix-huit peintures faisaient partie des premiers travaux peints par Colbert, et étaient disponibles à la vente. Aucun commentaire de Colbert n'a pu, de nouveau, être recueilli.

Documents de l'au-delà n°5

La nouvelle exposition choque

Jonathan Colbert condamné par les membres éminents de la communauté

Après avoir été ouverte deux jours durant seulement, l'exposition des travaux du peintre Jonathan Colbert, âgé de 22 ans, au Palace of Fine Arts au Présidio a été fermée au public en raison des sujets indécents traités dans ces œuvres.
Des groupes paroissiaux, des citoyens influents, des représentants du gouvernement, et des hommes d'affaire respectés ont en effectué ensemble une levée de boucliers contre la nature licencieuse et immorale de ces soi-disant œuvres d'art. Des peintures provocantes de femmes des rues.
Colbert, qui n'a pu être joint pour livrer un commentaire, a été, dit-on, très agressif dans ses propos contre la décision qui a été prise. Il a dû être escorté jusqu'à la porte du palace par des membres de la sécurité.
Le Professeur Nicolas Robinson, qui a aidé à mettre en place cette exposition, a indiqué qu'il n'avait pas idée de la nature de ces peintures, s'attendant au contraire à voir les magnifiques paysages de la grande cité de la baie peints par Colbert. Le Professeur Robinson a ajouté qu'il était très déçu par Colbert, qui avait des perspectives de carrière prometteuses jusqu'à ce que ces événements malencontreux surviennent.

Documents de l'au-delà n°4

Dans le cas contraire, seuls des investigateurs ayant des relations privilégiées avec des membres de la police pourront les obtenir en 24 heures. Dans ce cas, faites effectuer un test de **Persuasion** à l'investigateur en question. En cas de succès, l'information sera fournie gratuitement. Sinon, un « paiement » (pot-de-vin) de 20 dollars sera nécessaire en compensation de leur temps et des risques encourus.
Jonathan Colbert a effectivement eu des démêlés avec la justice. Il fut condamné à 30 dollars d'amende il y a trois ans de cela pour possession d'alcool. C'est son père, Harold Colbert, qui paya l'amende. Si les investigateurs pensent à demander les empreintes de Johnny, ils pourront établir la correspondance avec celles sur les photographies trouvées dans le bureau de M. Whitman. Mises côte à côte, ces informations seront suffisantes pour obtenir un mandat d'arrêt contre Jonathan, si on devait en venir là.

Journaux

Les investigateurs pourront consulter les anciens tirages du *Call*, du *Chronicle*, de l'*Examiner*, du *News* et du *Post* dans l'une ou l'autre des bibliothèques de San Francisco, ou directement dans les bureaux des journaux en question. Chaque test de **Bibliothèque** réussi permet d'obtenir l'un des articles suivants : Les Documents n°3 datent de quatre semaines, les Documents n°4 de trois semaines, et les Documents n°5 remontent à la semaine précédente.

Palace of Fine Arts

Marina Boulevard, Présidio

Le Palace of Fine Arts fut construit en 1915 pour l'exposition Panama-Pacifique par Bernard Maybeck, après que les terres marécageuses aient été asséchées pour accueillir l'événement. C'est à présent un monument célèbre de San Francisco. Si les investigateurs y mentionnent le nom de Jonathan Colbert à n'importe quel membre du personnel, ils provoqueront des réactions unanimes d'exaspération et d'agacement. Les conservateurs et les administrateurs feront ce commentaire succinct : le Palace a reçu de mauvaises informations sur le travail de Colbert.
Toutefois, un test de **Baratin** réussi amènera les explications supplémentaires suivantes :

- C'était une grave erreur d'exposer des œuvres si mal vues par l'opinion publique
- Les peintures ont été réunies et retirées du bâtiment
- Personne ne sait où Colbert peut se trouver.

Une personne se plaindra même que le jeune homme était odieux et grossier, spécialement quand les choses n'allaient pas dans son sens. Personne ne se montre d'une aide quelconque.
Si les investigateurs s'obstinent et parlent à certains jeunes étudiants qui fréquentent le Palace, et qu'ils obtiennent un succès lors d'un test de **Culture Artistique** ou un succès spécial en **Persuasion**, ils pourront apprendre que Colbert était également exposé à la Russian Gallery, à North Beach, mais ils ne savent pas combien de temps son exposition restera à l'affiche. Les investigateurs seront peut-être déjà au courant : elle a été également fermée.

La Russian Gallery

408, Francisco Street, North beach

Après le Présidio, les investigateurs découvriront que la Russian Gallery dans le quartier bohème de North Beach est un endroit où il est plus facile d'obtenir des réponses. Cette galerie composée de seulement huit salles est implantée dans une petite maison moderne. Elle expose les travaux d'artistes nouveaux et émergents de San Francisco, du genre de ceux qui ne trouvent pas place dans les grandes galeries. Une entrée de 50 cents doit être acquittée à l'entrée, aménagée au milieu d'une collection de poteries. Un investigateur qui réussira un test de **Culture Artistique** remarquera que les peintures exposées sont de qualité, mais ne sont pas exceptionnelles. Leur prix varie de 25 à 75 dollars, ce qui est très raisonnable. Aucune peinture n'a le moindre rapport avec un thème proche du Mythe ou de l'occulte.
S'ils demandent, les investigateurs rencontreront la propriétaire, Irena Kreniak, qui parle toujours avec un fort accent russe hérité de ses origines. Elle confirmera que jusqu'à récemment, 18 peintures de Jonathan Colbert étaient exposées dans deux salles, mais qu'elles ont été retirées en raison de cette épouvantable pression publique, tellement exagérée. Irena dira avec franchise que la plupart des toiles représentaient en effet des prostituées nues mais que là n'était pas le plus important. Ces peintures étaient excellentes, bien meilleures en fait que la plupart des toiles exposées en ce moment. Elle ne dira bien entendu pas ça devant des clients potentiels ou ses artistes actuellement exposés.

Si les investigateurs lui demandent si elle a toujours les peintures de Colbert, Irena répondra par l'affirmative et sera prête à leur montrer s'ils réussissent un test de **Persuasion** ou de **Culture Artistique**, ou s'ils laissent entendre qu'ils pourraient acheter une toile ou deux. Toutes les œuvres de Colbert sont des nus, très bien exécutés, captivants et ostensiblement érotiques. Il n'y a que 17 toiles. Irena songeait à exposer également des photographies de Colbert, mais on dirait bien que cela ne se fera pas. Elle ne reçut aucune d'elles de toute façon. Elle indiquera qu'aucune peinture de Colbert n'a encore été vendue, et que l'artiste n'a pas un sou. Malheureusement, c'est la seule façon qu'ont les artistes pour gagner leur vie. Si un investigateur réussit un test de **Culture Artistique**, il pourra confirmer que les œuvres de Colbert sont bien supérieures aux toiles exposées, et qu'acheter une toile ou deux serait un bon investissement. Leur prix oscille entre 25 et 50 dollars.

Si les investigateurs mentionnent la 18ème toile manquante, cela attirera l'intérêt d'Irena. Elle confiera avoir cette toile, mais que cette dernière est très différente des sujets habituels. Elle acceptera de leur montrer. Dans l'arrière-boutique, dissimulée sous de nombreux cartons, elle sort une peinture extrêmement bien exécutée d'un vieil indien portant une peau d'ours sur la tête. Un test réussi en **Sciences Occultes**, **Sciences humaines : Histoire** ou **Anthropologie** permettra d'identifier cet indien comme étant un chaman du Grizzli de la tribu des Rumsen., une tribu qui vivait dans la région de San Francisco avant l'arrivée des Espagnols. Cependant, la peinture est très dérangeante, comme si elle était réelle et qu'il était possible d'entrer à l'intérieur. Les yeux du chaman semblent suivre les spectateurs tandis que ces derniers circulent dans la pièce. Si les investigateurs échouent à un test de SAN, ils perdent 1D3 points de santé mentale suite à cette expérience.
Des investigateurs suffisamment courageux pour examiner l'œuvre de près réalisent que l'arrière-plan sombre derrière le chaman consiste en de nombreuses sphères de différentes tailles à la teinte très claire, à peine discernables. Un test réussi en **Mythe de Cthulhu** identifie cela comme une possible représentation de Yog-Sothoth. Irena expliquera calmement qu'elle a exposé cette toile pendant quelques heures, mais que trop de clients se sentaient mal simplement en étant en sa présence. Irena demandera aux investigateurs s'ils ont déjà vu des peintures sur des sujets identiques, car les chamans du grizzli apparaissent de temps en temps dans d'autres œuvres. La dernière était une œuvre perturbante datant de 1920, mais elle ne se rappellera pas le nom de l'artiste. Elle est disposée à vendre la peinture pour une somme de 100 dollars.
Que les investigateurs gardent la peinture ou



Nicolas Robinson

46 ans, Professeur d'art arrogant

Cet homme entre deux âges possède une chevelure épaisse qui bien que grisonnante, reste coupée dans un style d'étudiant, avec des mèches qui cascadent devant son visage harmonieux. Il s'habille avec élégance de costumes trois pièces mais aime aussi à porter sa robe et son chapeau d'universitaire (réservé aux enseignants et aux diplômés). Malgré son apparence avenante, Robinson est un homme arrogant qui n'accepte pas d'être parfois faillible. Ceci est dû à son échec à devenir un artiste lui-même dans sa jeunesse. Le vieil adage se vérifie avec le Professeur Robinson: si tu ne peux pas le faire, enseigne-le. Malgré tous ses défauts, Robinson est un enseignant compétent, un mari attentionné et un père plein de fierté pour ses deux fils, même s'ils les pousse à l'excellence dans de nombreuses disciplines pour lesquelles ils n'ont ni goût ni talent particulier.

Caractéristiques

APP	15	Prestance	75 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	13	Corpulence	65 %
ÉDU	19	Connaissance	95 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	10	Volonté	50 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	50

Compétences

Sciences Humaines : histoire	60 %
Culture artistique	50 %
Crédit	45 %
Bibliothèque	70 %
Psychologie	35 %
Persuasion	50 %

Langues

Anglais	95 %

Combat

• Bagarre	50 %

la détruisent n'a aucune importance, celle-ci ayant déjà rempli son office en permettant au dernier chaman du grizzli d'influencer le monde à travers Johnny Colbert.

Si les investigateurs demandent si Colbert fréquentait quelqu'un, ou qu'ils montrent la photographie de Clarisse, Irena ne reconnaîtra pas la jeune fille. Elle ne se rappellera pas que Colbert en a fait mention et il n'avait pas l'air d'être amoureux. « Les Russes sont réputés pour savoir ces choses-là », ajoutera-t-elle. Un autre succès en **Persuasion** (automatique s'ils achètent une œuvre) incitera Irena à donner plus de renseignements sur Colbert. Elle l'a vu pour la dernière fois il y a deux semaines. À ce moment-là, il était très amer et en colère contre l'église et les élites industrielles et marmonnait qu'il les ferait payer pour leurs erreurs, et cela très bientôt. Elle se souviendra aussi que Colbert lui a dit avoir un ami dans le Tenderloin qui avait une nouvelle idée pour gagner de l'argent rapidement. Un test de **Psychologie** réussi permettra de discerner qu'elle n'est pas très à l'aise en relatant la conversation. Si on lui demande la raison de cet émoi, elle confiera que la façon dont il en a parlé l'a vraiment effrayée, comme s'il était sur le point de faire quelque chose de stupide ou de dangereux.

Irena regrette de ne pas avoir de photographie de Colbert à leur fournir pour les aider à le retrouver. Toutefois, elle est prête, si on le lui demande, à appeler les investigateurs quand Colbert viendrait récupérer ses tableaux. Ils pourront lui laisser une carte de visite pour ce faire. Néanmoins, dans le déroulement des événements, il est probable que les investigateurs trouveront Colbert les premiers, car il ne reviendra pas avant plusieurs semaines, s'il revient jamais, en fonction de la tournure des événements.

California School of Fine Arts

800 Chestnut Street, Russian Hill.

Les investigateurs retrouveront facilement l'enseignant de Jonathan Colbert, le Professeur Nicolas Robinson, à la California School of Fine Arts (voir page 32) mais s'entretenir avec lui se révélera plus compliqué. Rencontrer Robinson pendant la journée durant lesquelles des cours ont lieu nécessitera d'attendre 1D4 heures jusqu'à ce qu'il ait un peu de temps libre à leur consacrer entre deux sessions de cours. Après les cours, il rentre chez lui dans sa maison de Nob Hill mais si on l'y dérange, il sera fort contrarié et n'acceptera une rencontre lors du prochain jour ouvré que s'ils réussissent un test de **Persuasion** ou de **Crédit.**

Quand les investigateurs parviennent finalement à obtenir une entrevue avec Robinson, celui-ci a effectivement quelques informations à partager à propos de Colbert. Le jeune homme était un artiste très talentueux, et avait également beaucoup de succès auprès de la gente féminine, même si les femmes avaient tendance à s'attacher à lui bien plus qu'il ne le faisait. Robinson ne se souvient pas des jeunes filles qui sont sorties avec Jonathan, et serait étonné que lui-même s'en souvienne. Robinson sortira de sa réserve pour indiquer que Colbert était arrogant, emporté et dans les derniers mois se sentait particulièrement « victimisé » par le monde au sens large. Colbert fréquentait des groupes étudiants qui se réclamaient des idées bolcheviques, mais Robinson est certain qu'il n'était pas du genre à organiser des manifestations ou d'autres actions. Il avait un tempérament d'artiste trop affirmé pour cela. Si on lui demande de développer ce dernier point, Robinson expliquera que Colbert était lunatique et maniaco-dépressif, comme nombre d'artistes doués, constamment en détresse émotionnelle et amoureux de son art. Il pouvait à peine s'organiser lui-même pour peindre, sans parler de faire quoi que ce soit de « pratique » ou de gagner sa vie autrement que par ses toiles ou ses photographies. Il parlait beaucoup de changements et de révolutions, mais c'est tout ce qu'il savait faire, parler.

Si on l'interroge sur les articles des journaux, Robinson expliquera que Colbert lui a menti en lui disant qu'il allait exposer des paysages et non des nus. Robinson n'avait vu que quelques-unes de ses nus, peints pendant les études de Colbert, et l'a toujours poussé à abandonner ce type de sujets dépravés, spécialement s'il voulait se faire un nom. Un test de **Psychologie** réussi permettra de réaliser que Robinson ment sur ce point. Un test réussi de **Culture Artistique** ou de **Persuasion** pendant qu'ils font remarquer que les toiles de nus de Colbert qu'ils ont eu l'occasion de voir étaient plutôt bonnes, Robinson admettra à contrecœur qu'il est d'accord, mais qu'il ne dirait jamais cela en public. Il se sert à rien de risquer d'être renvoyé de l'école à cause de ça. Robinson sait que Colbert payait des prostituées des bordels français d'Ellis Street dans le Tenderloin pour poser pour lui. Elles étaient bien moins chères que les modèles disponibles à l'école. Robinson laissera entendre que Colbert faisait sans doute plus que simplement peindre les jeunes filles.

Le Professeur Robinson n'a aucune idée de l'endroit où peut se trouver Colbert à présent et en ce qui le concerne, s'ils ne se rencontrent plus jamais, ce serait encore trop tôt. La seule piste que Robinson pourra leur donner est celle du Marlowe Café, de l'autre côté de la rue, face au College. C'est un lieu prisé par les étudiants. Peut-être l'un d'eux saura-t-il quelque chose.

Si on vérifie, le College possède une photographie de Colbert dans ses annuaires, que Robinson pourra permettre aux investigateurs de consulter.

Le Professeur Harold Colbert

Appartement 3, 1120 Clay Street, Nob Hill

S'ils enquêtent sur la famille de Colbert, les investigateurs trouveront ses parents, le Professeur Harold Colbert, enseignant au Jesuit College, et sa femme Judith. Les deux sont en vie et en bonne santé. Ils mènent une vie paisible, confortablement installés dans une petite maison dans un quartier de Nob

Hill. Si les investigateurs réussissent un test de **Sciences Occultes**, ou s'ils sont eux-mêmes des universitaires et qu'ils réussissent un test de **Connaissance**, ils se souviendront que le Professeur Colbert est une autorité en matière de symbolisme médiéval. Une deuxième réussite en Connaissance confirmera qu'il est considéré comme étant en marge de la doctrine acceptée, tout juste toléré par ses employeurs catholiques en raison des suppositions qui parsèment son enseignement.

Si les investigateurs rencontrent les parents de Johnny chez eux, ces derniers seront heureux de parler de leur fils. Ils indiqueront que tout se passait bien pour lui jusqu'à ce que les journaux en fassent la cible de leurs articles assassins. Aucun des deux parents ne sait où il se trouve car ils se sont disputés et ils ne l'ont plus vu depuis plusieurs mois. Le Professeur Colbert considère que son fils n'a pas fait un choix de carrière très judicieux, en embrassant la profession d'artiste, mais un test de **Psychologie** indiquera que l'enseignant ne dit pas tout. La vérité est qu'il craint que son fils soit influencé par le Mythe de Cthulhu, une information qu'il ne partagera avec les investigateurs que s'il est amené à bien les connaître.

Si les investigateurs ont été impliqués dans des événements liés au Mythe de Cthulhu précédemment, le Professeur Colbert pourra avoir entendu parler de leurs exploits, à l'appréciation du gardien, du moins de ce qui a été relaté dans les journaux.

À un moment de la conversation, Judith s'effondre et se met à pleurer, avant de quitter la pièce en s'excusant. Une fois partie, Harold Colbert est prêt à entrer dans les détails, mais il voudra avant tout en savoir plus sur les intentions des investigateurs. S'ils montrent qu'ils souhaitent aider son fils, Harold s'ouvrira à eux. Sinon, il ne voudra rien avoir à faire avec les enquêteurs. Il se montrera inflexible à ce sujet. Laissez les investigateurs lui raconter leurs histoires. S'ils mentent, faites un test de **Psychologie** pour Harold. S'il réussit, il décide de ne pas leur faire confiance et met fin à l'entrevue.

Colbert et son fils se sont fâchés il y a longtemps, et jusqu'à ce qu'il disparaisse, ils se supportaient à peine. La santé mentale du professeur, ébranlée par tout ce qu'il a lu et vu durant toutes ces années, a affecté ses nerfs. Il a à peine réussi à garder le contact avec sa femme, son fils n'eut pas les mêmes chances. Il ne sait rien des relations de son fils, ni de ses professeurs ou de ses conquêtes. Malgré tout, s'il en vient à faire confiance aux investigateurs, il leur fournira une photographie de Jonathan, qui date d'il y a environ un an. Il avait espéré voir son fils devenir banquier ou avocat, des professions moins susceptibles de l'attirer vers ce monde trouble dans lequel il évolue à présent. Dans sa vie, le Professeur Colbert a vu trop d'artistes touchés par les rêves fous des Grands Anciens. Si ce scénario

Harold Colbert

Harold Colbert est un homme maigre et ratatiné, dont le visage est marqué à la fois par une grande sagesse et par un vieillissement prématuré. Colbert a des cheveux et des sourcils broussailleux, et porte une petite paire de lunettes pour lire. Il arbore très souvent une esquisse de sourire malicieux quand il parle aux gens, en particulier quand il aborde des sujets qui l'intéressent. Le Professeur Colbert n'est pas spécialement riche, et porte des vêtements démodés depuis au moins dix ans.

Durant les vingt dernières années, le Professeur Colbert a été un érudit du Mythe de Cthulhu. Il a obtenu son savoir par différents moyens et via différentes sources. Il est ami avec l'explorateur des terres d'Afrique Julius Mardsen, dont il connaît bien les exploits (voir page 22), a croisé le chemin de John et Helman Carnby (voir pages 79 et 80) et a quelques soupçons sur les activités des hybrides profonds dans Chinatown et leur connexion avec Lang-Fu (voir page 97). Il enseigna pendant un temps à l'Université Cornell de New York, où il travailla en étroite collaboration avec des investigateurs du Mythe chevronnés, en particulier le Docteur Rudolph Pearson (voir *Les Secrets de New York*). Plus important, il a accès à la collection Zebulon Pharr, où il a pu étudier, décennie après décennie, le Nécronomicon dans ses moindres détails.

Avec sa grande expérience, Colbert pourrait reconnaître les investigateurs pour ce qu'ils sont : des combattants des forces obscures qui détruiront un jour l'humanité. Qu'il les aide ou non dépendra de la façon dont les investigateurs agissent vis-à-vis de son fils. S'il est amené à faire confiance aux investigateurs, il pourrait même leur apprendre les sortilèges qu'il connaît.

Harold Colbert

53 ans, Autorité suprême en matière de symbolisme médiéval

Caractéristiques

APP	12	Prestance	60 %
CON	11	Endurance	55 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	09	Puissance	45 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	20	Connaissance	100 %
INT	17	Intuition	85 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	52

Compétences

Sciences Humaines :	
- anthropologie	30 %
- histoire	85 %
Sciences formelles : astronomie	40 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	40 %
Crédit	25 %
Mythe de Cthulhu	28 %
Conduite	30 %
Droit	30 %
Bibliothèque	80 %
Sciences occultes	85 %
Persuasion	55 %
Psychologie	50 %

Langues

Anglais	99 %
Français	85 %
Grec	95 %
Hébreu	75 %
Latin	95 %

Combat

• Bagarre	50 %

Sortilèges : Créer brouillard de Releh, poussière de Suleiman, signe des Anciens

La Bibliothèque du professeur Colbert

Les Tablettes de Zanthu

Écrit par l'archéologue américain de renom, Harold Hadley Copeland en 1916 et imprimé par le Sandbourne Institue of Pacific Studies à Santiago, Californie. Cette petite brochure de 32 pages propose des traductions de gravures sur des tablettes de jade noir découvertes en Indochine. Contient de nombreuses références aux Grands Anciens et aux Dieux Extérieurs, mais aucun sortilège. Ce livre est un cadeau fait par l'érudit du Mythe new-yorkais, le Docteur Rudolph Pearson de l'université Columbia, et contient une petite note manuscrite à l'attention de Colbert sur la couverture.

Complexité : Délicat (30%)
Durée : Semaines
Mythe : 2
SAN : 2
Sortilèges : aucun

Symbole des Anciens

C'est le propre livre du professeur Harold Colbert, publié par le Sandbourne Institue. C'est une étude académique du pentacle à travers l'histoire et la préhistoire. Les sujets traités englobent l'Ancienne Égypte et la Chine Antique, qui utilisaient une étoile à cinq branches comme sceau de protection contre le mal. Les Égyptiens se réfèrent quelquefois à ce signe sous le terme de Signe de Kish, tandis que les Chinois l'appellent Étoile de Mnar.

Complexité : Délicat (30%)
Durée : Semaines
Mythe : 1
SAN : 1
Sortilèges : Le signe des anciens

se déroule après 1925, Colbert mentionne que son fils est devenu extrêmement lunatique entre février et fin avril de cette année-là. Des investigateurs qui réussiraient un test d'**Intuition** et de **Mythe de Cthulhu** se rendraient compte que ces dates correspondent à l'époque où R'lyeh a surgi du Pacifique durant une courte période. Le Professeur Colbert a déjà fait la corrélation entre les événements, mais il ne partagera pas volontiers cette information avec les investigateurs.

Les investigateurs pourraient saisir la vraie nature du professeur Colbert en examinant certains ouvrages de sa bibliothèque, qui comprend des exemplaires des *Tablettes de Zanthu* et son propre livre, *Symboles des Anciens*. Sous aucun prétexte il ne prêtera ces ouvrages ou aucun autre de ses livres aux investigateurs.

S'il se méfie de ces derniers, les deux livres auront disparu de ses étagères lors de leur visite suivante. Un test de **Trouver Objet Caché** en examinant les étagères révélera un espace indiquant un livre manquant parmi ceux consacrés à la culture indienne. Si on demande au professeur de quel livre il s'agit, il indiquera que c'était un ouvrage intitulé *Mythes des chamanes du grizzli Rumsen*, écrit par Pedro Maldonado, un livre de collection très rare dont la disparition l'attriste au plus haut point.

Si le professeur fait confiance aux investigateurs, il confiera que le livre de Maldonado a sans doute été emporté par son fils. La dernière fois qu'ils se sont vus, Jonathan lui avait indiqué s'être découvert une nouvelle passion pour les cultures indiennes. Colbert se fait à présent un sang d'encre, car ce livre contient des informations sur les Dieux Extérieurs et leurs serviteurs, et renferme des renseignements dangereux pour ceux qui ne possèdent pas l'expérience requise en ces domaines. Plus tard, si les investigateurs recherchent désespérément un exemplaire de ce livre en espérant grâce à lui arrêter la Noire Démence, le Professeur Colbert sait qu'un deuxième exemplaire se trouve à la collection Zebulon Pharr.

Le Quartier du Tenderloin

Finalement, les investigateurs seront amenés à se rendre dans le milieu des bordels, de la prostitution et du crime du Tenderloin, en particulier le long d'Ellis Street. S'ils ne parviendront pas à retrouver Clarisse ici, ils pourraient bien mettre la main sur Johnny Colbert. Des investigateurs qui ont une bonne connaissance de la rue sauront qu'ils leur faut chercher un Restaurant français, une vitrine habituellement utilisée pour cacher un bordel à San Francisco. Ils en trouveront en fait une bonne dizaine. Consultez le chapitre intitulé « Plongée dans le Sordide, page 114 » pour obtenir plus d'informations sur les bordels français et les activités délictueuses du Tenderloin.

Les investigateurs peuvent demander dans les rues si quelqu'un a vu Clarisse ou Johnny. Pour chaque personne interrogée, l'investiga-

Marlowe Café

Ce petit café étudiant s'adresse à la clientèle universitaire de la California School of Fine Arts. Si les investigateurs s'enquièrent de Johnny Colbert auprès des clients et réussissent un test de **Volonté**, ils font la connaissance d'une jeune et jolie jeune fille nommée Jane. Elle est étudiante en dernière année, un an après Johnny., et leur dira être sortie avec lui pendant plusieurs semaines. Elle avouera cela d'un ton venimeux. Si on lui en demande plus, elle expliquera qu'elle n'a pas apprécié l'indécence dont il a fait preuve en lui demandant de poser nue pour lui. C'était l'année précédente, et elle l'a revu il y a peu (un mois environ, elle n'est pas sûre) et il avait changé. Il était plus amer, et il y avait quelque chose d'étrange dans son comportement, comme s'il était malade ou quelque chose dans le genre. Il n'a pas été très bavard, et lui a juste confié être à présent influencé par la culture amérindienne. Dans sa façon de parler de son nouveau travail, il semblait comme possédé. Jane espère ne plus jamais voir Johnny.

Attaqués par les sans-abris

Durant leurs déplacements dans le Tenderloin, les investigateurs tomberont sur les plus violents des sans-abris de San Francisco infectés par la Noire Démence. Le moment de cette rencontre est laissé à l'appréciation du gardien. L'événement a lieu quand les investigateurs empruntent une ruelle sombre. Là, un groupe de sans-abris s'en prend à quelque chose ou quelqu'un. De la position des investigateurs, il est impossible de voir la victime car les vagabonds encerclent totalement leur proie. Ils peuvent par contre voir qu'ils portent des gourdins fabriqués à partir de bouts de tuyaux de fer rouillé ou de morceaux de bois bardés de clous. Les armes effectuent un mouvement quasiment mécanique de haut en bas, et le sang semble éclabousser jusqu'à l'air ambiant.

Toute tentative d'interpeller les assaillants est vouée à l'échec. Fendre la foule amène comme réponse des regards vides et des expressions démentes. Vus de près, les hommes et les quelques femmes sont maigres à l'extrême, ont le teint maladif. Ils portent des vêtements crasseux qui empestent la moisissure et la transpiration rance. Ils sont tous couverts d'une sorte de zone d'ombre, comme si une brume noire s'était installée sur leur peau de façon permanente. Leurs yeux fixent le vide, leurs bouches sont des abîmes noirâtres et quand ils parlent, c'est un gémissement qui sort, comme s'ils étaient en proie à une douleur physique ou mentale intense. L'un d'eux dira : « Ai...m...s'il...ait, je p...er...ez...oi » puis « Yo...th...m'a...is ».
Ce qu'il essaie de dire est « Aidez moi s'il vous plaît. Je peux pas rentrer chez moi » et « Yog-Sothoth m'a pris », qui sera audible si un test d'**Écouter** est réussi.

Si le groupe de sans-abris est dispersé par un moyen ou un autre, un chien mutilé tente de s'échapper. Malheureusement, il ne va pas bien loin. Deux de ses pattes sont cassées et l'un de ses yeux n'est plus qu'une masse gélatineuse et sanguinolente. Ses intestins pointent hors de son ventre ouvert. Il meurt en quelques minutes. Si on les laisse faire, les sans-abris se ruent sur le chien, déchirent ses chairs et les dévorent aussi vite que possible. Cette scène horrible coûte 1/1D4 points de santé mentale à ceux qui y assistent.

Si les investigateurs sont touchés par l'un de ces personnages, ils deviennent infectés par la Noire Démence (voir plus loin), mais il est conseillé au gardien d'éviter qu'ils soient infectés trop tôt dans l'histoire, ou du moins de permettre à une majorité d'investigateurs d'y échapper. Il leur reste de nombreux indices à découvrir.

Assaillants Sans-Abri

Utilisez les mêmes caractéristiques pour tous.

Caractéristiques

APP	07
CON	09
DEX	09
FOR	10
TAI	12
ÉDU	10
INT	12
POU	10

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	25

Compétences

Athlétisme	05 %
Écouter	00 %
Trouver Objet caché	00 %

Combat

- Corps à corps (saisie) 40 %
  dégâts : aucun mais la victime doit obtenir une réussite spéciale lors d'un test de Volonté ou être infecté par la Noire Démence.
- Gourdin 20 %
  dégâts 1D6





MACK HORNSBY

41 ans, détective de la Pinkerton

Mack est un colosse au cou massif, à la chevelure et à la moustache rousses et broussailleuses. Il a toujours l'apparence de l'agent de sécurité qu'il était avant de rejoindre les rangs de l'agence Pinkerton. Son nez a été brisé à plusieurs reprises et les cicatrices qui zèbrent son visage et ses mains sont des témoignages d'une ancienne vie pleine de bagarres non désirées. À présent, Mack Hornsby est un détective honnête, travailleur et perspicace. Il pourra aider les investigateurs dans leur affaire aussi longtemps que ça l'aidera à servir les intérêts de ses clients. Sitôt que les investigateurs commenceront à lorgner du côté de l'occulte et du paranormal, Hornsby se retirera, ayant bien mieux à faire que perdre son temps à ces fadaises. Il ne violera en aucun cas la loi, même pour réussir sa mission.

Caractéristiques

APP	09	Prestance	45 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	13	Agilité	65 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	45

Compétences

Comptabilité	30 %
Négociation	40 %
Athlétisme	50 %
Dissimulation	60 %
Conduite	60 %
Métier :	
- électricité	30 %
- serrurerie	30 %
Baratin	60 %
Premiers soins	40 %
Se cacher	50 %
Droit	25 %
Bibliothèque	40 %
Écouter	60 %
Photographie	40 %
Psychologie	50 %
Discrétion	40 %
Trouver Objet caché	60 %

Langues

Anglais	60 %

Combat

• Bagarre	70 %
• Arme de poing revolver cal .45, dégâts 1D10+2	60 %
• Couteau à cran d'arrêt dégâts 1D4 + Impact	55 %

teur pourra effectuer un test de **Volonté**. Il devra obtenir un succès spécial ou un simple succès s'il a en sa possession une photo de l'un ou l'autre. Comme la plupart des habitants du Tenderloin sont toujours à l'affût de bonnes affaires, les renseignements pourront s'accompagner d'un prix équivalent à 1D6+4 dollars. S'ils réussissent à obtenir des renseignements, ils seront dirigés vers Le Petit Prince, où la personne interrogée se souviendra avoir vu Johnny. Il était alors au bar, en train de se plaindre à propos des industriels fascistes qui dirigent la ville. Seules quelques personnes se souviendront de Clarisse, qui se promenait au bras de Johnny quand elle était dans le coin, la plupart du temps en train de planer sous l'effet de l'opium ou passablement saoule. Elle a été vue pour la dernière fois il y a une semaine environ, peut-être moins. Un homme se souviendra avoir vu une femme lui ressemblant qui se cachait avec des vagabonds dans une allée, juste au coin de la rue. Il pourra indiquer l'endroit.

Une autre femme disparue

Si les investigateurs suivent ces indications pour se rendre à la ruelle, ils dérangent quelques hommes et femmes à l'apparence maladive. Des vagabonds. Tous sont vêtus de vieilles hardes nauséabondes, et sont en piteux état physique. Certains se cramponnent à des bouteilles d'alcool. Quand les investigateurs approchent, ils paraîtront effrayés et si on leur en laisse le temps, ils prendront la fuite. Si les investigateurs indiquent qu'ils sont là pour retrouver une femme disparue, et qu'ils réussissent un test de **Persuasion** (ils peuvent aussi proposer en dernier recours de l'alcool ou de l'argent), un homme à l'allure sauvage leur dira qu'ils ont sauvé une jeune fille d'une agression. Il expliquera qu'elle est apparue totalement nue il y a quelques semaines, mais que ça ne tourne pas rond dans sa tête et que personne ne comprend ce qu'elle dit. Ils ont fait du mieux qu'ils ont pu pour s'occuper d'elle, mais ceux qui s'en préoccupent le plus tendent à disparaître peu après. Personne ne sait pourquoi, mais il est vrai que les sans-abris vont et viennent sans arrêt de toute façon. Elle est toujours avec eux. Les vagabonds confieront que s'ils se préoccupent de son bien-être, les investigateurs devraient l'amener à un hôpital.

Cette femme est à présent l'un des Maudits de Yog-Sothoth (voir ci-contre) mais elle est prostrée et presque catatonique. Ses seules motivations sont de trouver à manger et à boire, de dormir et de se cacher. Elle n'est pas violente, et comme elle est renfermée sur elle-même, elle n'a pas transmis la Noire Démence à de trop nombreux sans-abris du quartier. Ceux qui restent l'ont habillée de vêtements de tailles disparates et son visage autrefois agréable est à présent sale, tuméfié et couvert de coupures, comme le reste de son corps. L'examiner, avec une réussite lors d'un test de **Premiers Soins** ou **Médecine**, permettra de se rendre compte qu'elle souffre de malnutrition et qu'elle se trouve dans un état de faiblesse extrême. Elle devrait être hospitalisée d'urgence. Sa peau semble couverte par une zone d'ombre inexplicable. Les sans-abris restent à bonne distance de la jeune fille, car ils la pensent atteinte d'un mal inconnu. S'ils touchent sa peau, les investigateurs pourront être infectés comme elle l'est (voir plus loin). Si elle est conduite à un hôpital, les docteurs et les infirmières qui l'examinent identifieront son état comme étant caractéristique de ce que l'on appelle localement la « Noire Démence ». Après une journée ou deux, elle sera transférée vers le Napa State Hospital, et confiée aux soins du docteur Hadley Barrow, qui est un spécialiste de cette maladie, si tant est qu'on puisse l'être (voir plus loin dans le scénario). Les investigateurs obtiendront cette information facilement s'ils la demandent.
En ce qui concerne l'identité de la jeune femme, une journée de travail laborieux passée à consulter les archives des personnes disparues avec les policiers amènera à découvrir que son nom est Lucy Farnsworth, fille du riche magnat du fret Arnold Farnsworth. Farnsworth ne souhaite pas parler aux investigateurs, mais il s'occupera de leur faire verser une récompense de 600 dollars pour avoir ramené sa fille saine et sauve. Tout ce que la police révélera aux investigateurs est que la fille rebelle de Farnsworth fut amenée par un artiste dans le Tenderloin, mais que leur piste s'y arrêta bien vite. Ils les remercient pour leurs efforts.

Le Petit Prince

282, Ellis Street, Tenderloin, Downtown

Le Petit Prince fait cohabiter un restaurant français au rez-de-chaussée et un bordel à l'étage. Ouvert de 18 h 00 jusqu'à très tard dans la nuit, le rez-de-chaussée est un restaurant bruyant et surpeuplé, qui sert des repas raisonnables pour 3 à 5 dollars, et des cocktails alcoolisés pour 1 à 3 dollars le verre. Chaque nuit, on peut trouver entre soixante et soixante-dix personnes prenant leur repas ici. Si les investigateurs désirent obtenir une chambre privée à l'étage, cela ne posera pas de problème, mais ils devront s'acquitter d'un supplément d'un dollar qui sera inclus dans le prix de chaque denrée commandée. Des investigateurs qui auront vu des œuvres de Colbert remarqueront, grâce à un test de **Trouver Objet Caché**, quelques-unes de ses toiles de nus accrochées aux murs (une façon pour lui de payer ses utilisations fréquentes des chambres de l'étage quand il était à court de liquide). La peinture la plus remarquable est un portrait de l'Empereur Norton placé audessus de l'entrée principale, où l'on voit cette figure locale en tenue d'apparat.

Si on interroge les serveuses à propos de Colbert, elles répondront (avec de faux accents français) qu'elles ne connaissent pas cet homme, mais un test de **Psychologie** réussi permettra de déceler leur embarras à ce sujet. Si les investigateurs sont discrets et offrent un généreux pourboire, une serveuse nommée Jeanne dira que l'homme en question fréquente le restaurant, et s'ils restent quelque temps en continuant à consommer, elle leur fera savoir quand il arrivera. Elle ajoutera que Colbert dîne parfois dans le res-

taurant principal, mais que la plupart du temps, il va droit à l'étage avec l'une des filles de la maison.

L'homme de la Pinkerton

Rester en poste au restaurant toute la nuit requiert une consommation régulière de boissons, tout au long de la soirée. Après qu'ils ont attendu une heure ou plus, un investigateur qui réussit un test de **Trouver Objet Caché** remarquera un autre homme qui effectue une surveillance parmi la foule. Si des investigateurs sont des détectives privés ou font partie des forces de police, et qui réussissent un test de **Connaissance**, ils se rappellent que cet homme est un détective privé de l'agence Pinkerton. Un succès critique leur donnera son nom, Mack Hornsby. Si les investigateurs échouent à le remarquer, c'est lui qui le fera. Il pourra alors leur proposer de se joindre à lui pour une petite discussion. Si l'un des investigateurs est un détective privé, ou si leurs photographies ont paru dans l'un ou l'autre des grands quotidiens de San Francisco, il les reconnaîtra.

Hornsby a été engagé par un riche propriétaire foncier de San Francisco, Byrd Reece, pour retrouver sa fille disparue Bridget, qu'on n'a plus vue depuis trois jours. Bridget avait un petit ami dont on ne connaissait pas le nom, qui passait pas mal de temps à boire et à fréquenter les prostituées au Petit Prince. Jusqu'à présent, il a réussi à relier Bridget à un criminel de petite envergure, Andy McKenzie, qui semble être dans une sorte d'entreprise de chantage avec un ancien artiste, devenu à présent photographe pornographique. McKenzie a été vu avec Bridget il y a deux jours, en train de dîner dans l'un des salons de l'étage. Hornsby est présent depuis deux nuits, mais n'a pour l'instant pas vu de signe de l'un ou de l'autre.

Mack Hornsby est présenté comme un électron libre dans cette aventure. La façon dont il est présenté aux investigateurs est à la discrétion du gardien, mais il est suggéré que si les investigateurs ont des difficultés, Hornsby peut les aider en fournissant un indice ou deux. À l'inverse, si les investigateurs avancent trop vite, ce détective peut devenir une épine dans leur pied. Il pourra s'interroger sur leur rôle éventuel dans la disparition de Bridget. Hornsby pourra commencer par les filer et à fouiller dans leur passé, ou, grâce à ses nombreux contacts, leur mettre des bâtons dans les roues lors de leurs investigations.

Des investigateurs pourraient souhaiter travailler avec Hornsby. Pour cela, ils devront lui révéler tout ce qu'ils ont découvert jusqu'à présent (Hornsby a un don pour détecter un mensonge quand il y est confronté) et le convaincre des avantages d'une collaboration avec un test réussi de **Persuasion**. L'indice le plus important qu'il peut fournir concerne Andy McKenzie. Si les investigateurs sont francs à propos de leurs découvertes sur Johnny Colbert, Hornsby est très vite convaincu que les deux hommes travaillent ensemble.

Les Maudits de Yog-Sothoth

Il n'était pas encore adulte, et pourtant son haleine avait des relents d'égout. Les vêtements qu'il portait brillaient de la graisse accumulée depuis tant d'années sans être lavés. Il ne regardait pas vers elle, mais à travers elle. Même ses mots étaient distordus, comme si la moitié de ce qu'il disait disparaissait dans le vide. Il lui restait quelques dents à la teinte jaunâtre dans la bouche, par ailleurs envahie par une noirceur qui semblait sans limites. C'était comme s'il n'y avait rien en lui. Comme s'il marchait vraiment parmi les âmes perdues du monde.

David Conyers « *Vanishing Curves* »

Les Maudits de Yog Sothoth sont des humains normaux qui ont été infectés par la Noire Démence, une infection qui est identifiable à l'ombre qui couvre le corps des victimes. Cette noirceur semble également pénétrer leur corps, et est visible à l'intérieur quand ils ouvrent la bouche. Les Maudits existent dans deux dimensions, la dimension terrestre d'une part, dans laquelle ils sont privés de tous leurs sens, et une autre située dans un monde de sphères changeantes et des paysages grisâtres et incurvés, une dimension contenue dans Yog-Sothoth lui-même.

En résultat à ce manque de perception terrestre, les victimes sombrent dans un état où ils deviennent quasiment sans défense. Comme les humains ne sont pas les seuls objets à passer dans le monde ténébreux de Yog-Sothoth, ils y trouvent toujours un peu de nourriture, des animaux de compagnie égarés, et de l'eau croupie transformée à l'identique dans leur monde, leur fournissant ainsi de quoi subsister, même si c'est tout juste suffisant. Les caractéristiques plus basses des Maudits représentent l'évolution de ceux qui ont été piégés depuis pas mal de temps et qui ont subi une dégénérescence physique.

Même si les Maudits ne peuvent plus percevoir leur propre dimension, ils peuvent toujours attaquer, mais le font de façon instinctive et sans percevoir ceux qu'ils combattent. Les Maudits peuvent être blessés physiquement, dans les deux dimensions. Quiconque entre en contact avec la peau d'un Maudit de Yog-Sothoth doit effectuer un test de **Volonté** et obtenir un succès spécial. Dans le cas contraire, il devient également infecté. Le jour suivant, la victime perd un point de magie et 5 % dans toutes les compétences basées sur la Perception toutes les deux heures, jusqu'à ce qu'ils atteignent un point de magie. Pendant cette période, le monde commence à s'assombrir, les sons deviennent distants et le toucher devient quasiment irréel, jusqu'à ce que leur perception du monde soit complètement perdue. À ce point, leurs sens sont coincés dans le royaume de Yog-Sothoth et ils deviennent l'un des Maudits.

Maudits de Yog-Sothoth

prisonniers des Dimensions incurvées

Caractéristiques		Moyenne
APP	2D6+1	10-11
CON	2D6+1	10-11
FOR	3D6	10-11
TAI	2D6+6	13
INT	2D6+6	13
POU	3D6	10-11

Valeurs dérivées

Impact 0
Points de Vie 11

Combat

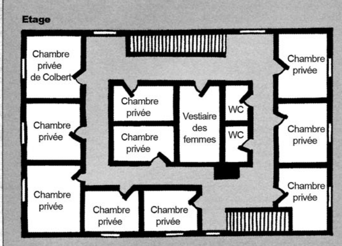
- Corps à corps (saisie) 40 %
  dégâts : aucun mais la victime doit obtenir une réussite spéciale lors d'un test de Volonté ou être infectée par la Noire Démence.
- Gourdin 20 %
  dégâts 1D6

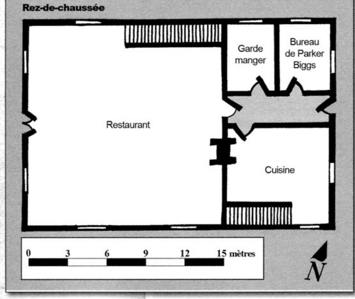
Protection : aucune

Sortilèges : aucun

Perte de SAN : aucune normalement, mais ceux qui réalisent que l'ombre qui plane sur les Maudits de Yog-Sothoth n'est pas naturelle perdent 0/1D2 points de Santé mentale.

Le Petit Prince





Si une relation de travail n'est pas établie, les investigateurs peuvent tenter de suivre discrètement Hornsby lors de son enquête à travers la ville (cela nécessitera des réussites en **Pister** et **Se Cacher**). Hornsby apprendra finalement où McKenzie habite, et se rendra ainsi à l'appartement de Colbert. Il pourra amener les investigateurs à cet endroit si ceux-ci ne parviennent pas à suivre cette piste par eux-mêmes.

Le Lien Criminel

Pendant la Prohibition, la prostitution et l'alcool marchaient main dans la main avec un troisième larron : le crime organisé. Le Petit Prince ne fait pas exception à la règle, et est dirigé par un petit gang criminel sous la coupe du futé Parker Biggs.

Durant la nuit, Biggs remarquera que les investigateurs (et Mack Hornsby s'il se trouve en leur compagnie) ne sont pas là pour la nourriture ou les femmes. Il prendra place parmi eux sans être convié tandis que deux de ses gros bras se tiendront, menaçants, juste derrière lui. Il va droit au but, se présentant comme le propriétaire et le gérant de cet établissement de qualité, et qu'il a remarqué que les investigateurs surveillent son établissement (c'est faux, une serveuse lui a finalement dit ce qui se passait). Il voudra leur promesse qu'ils ne causeront pas de troubles ce soir. S'ils refusent, il leur promettra un tas d'ennuis dont ils se souviendront pendant longtemps. Si cela ne convainc pas les investigateurs, Biggs leur dira avoir des contacts avec les Tongs (c'est un mensonge). Il ajoutera qu'il est un homme raisonnable, et qu'il est prêt à écouter leur histoire avant de décider de les jeter dehors, et que si c'est une *bonne* histoire, il pourra même oublier de leur faire briser tous les doigts.

Si les investigateurs disent la vérité à Biggs, il leur dira que Johnny Colbert est un client apprécié, et leur demandera de partir immédiatement. Il est moins tranché à propos de Andie McKenzie s'ils mentionnent seulement le nom de ce dernier, mais leur demande néanmoins de quitter le restaurant. À ce point, un test de **Psychologie** réussi suggère que Biggs semble un peu nerveux, et qu'il a peut-être une responsabilité dans le plan échafaudé par Colbert et McKenzie.

Si les investigateurs mentent à Biggs, c'est alors au gardien de décider à quel point leur histoire est convaincante, en demandant peut-être des tests de **Persuasion** ou de **Baratin** pour convaincre Biggs que leur surveillance n'aura aucune incidence sur ses affaires. Quelle que soit leur histoire, s'ils restent, Biggs insistera probablement pour qu'ils s'acquittent du « tarif voyeur », demandant jusqu'à 100 dollars s'il le peut. S'ils refusent de payer, il s'arrangera pour qu'un de ses hommes les agresse plus tard et récupère l'argent.

Laissez les investigateurs négocier pendant quelque temps. La chose qui effraie vraiment Biggs est le Comité de Vigilance, dont les membres ont failli le faire fermer par le passé récent (voir page 26). Si les investigateurs mentionnent une relation avec ce groupe, même si c'est faux, Biggs fera marche arrière. Si le gardien sent que les investigateurs ont besoin d'un coup de main, Hornsby pourra laisser entendre ce type de relation. Il expliquera plus tard aux investigateurs qui ne savent pas ce qu'est le Comité de Vigilance de quoi il en retourne. Si Biggs expulse les investigateurs, une serveuse nommée Tiffany pourra leur offrir de les faire entrer en douce par la cuisine, en échange d'un pourboire de 25 dollars. Elle n'aime pas Biggs, qu'elle trouve trop coulant avec d'autres filles de la maison.

Si un combat a lieu, que ce soit à coups de poings ou avec des moyens plus radicaux, la police est prévenue anonymement tandis que les autres clients fuient le chaos ambiant. Des

dommages aux locaux seront un bon moyen de se faire de Biggs un ennemi à vie, doublement s'il est arrêté et condamné. Si des armes sont de sortie et que des coups de feu sont tirés, ou si quelqu'un est tué par un investigateur, le mot circule dans le quartier que l'investigateur en question est une menace pour le crime organisé dans cette ville, et tôt ou tard, quelqu'un tentera de les assassiner. Même si un investigateur est arrêté, condamné et emprisonné, il ne sera pas protégé pour autant. Seule une fuite de l'état pourra alors le sauver. Heureusement, cette rencontre ne devrait pas conduire à des actions aussi extrêmes.

L'information la plus importante que les investigateurs peuvent apprendre en observant Biggs est que sa main droite semble être couverte par une ombre, même quand la lumière vient la frapper directement dans le restaurant copieusement éclairé. Cette anomalie pourra également être remarquée grâce à un test de **Trouver Objet Caché**. Si l'on lui pose directement la question, Biggs coupera court en laissant entendre que c'est de la crasse qu'il a récoltée sur le manteau d'un vagabond qu'il a dû expulser du restaurant dans l'allée derrière l'établissement. Il n'en dira pas plus. Mais le lendemain matin, Biggs aura succombé à la malédiction de Yog-Sothoth et à la Noire Démence, et on le retrouvera plus tard dans ce scénario. Tout investigateur qui se battra à mains nues avec Biggs sera infecté de la même façon.

Le Suspect Arrive

Si les investigateurs parviennent à attendre patiemment et à ne pas créer de remous, Andy McKenzie montre le bout de son nez au bar vers 22 h 00. Hornsby le reconnaîtra immédiatement, et s'il s'est associé aux investigateurs, il leur désignera ce personnage douteux. Sinon, un test de **Trouver Objet Caché** et de **Psychologie** permet de discerner un homme qui paraît plus nerveux que la plupart des clients (c'est un speakeasy illégal et un bordel, après tout, il est normal que tout le monde soit un brin nerveux). McKenzie observe sans arrêt la pièce, comme s'il craignait d'être suivi. À un moment, il regardera dans la direction des investigateurs, mais à moins qu'ils ne fassent quelque chose de suspect, il ne les dévisagera plus par la suite. C'est juste une coïncidence.

Au bar, McKenzie commande à boire et fait passer de l'argent supplémentaire à la serveuse. Celle-ci disparaît alors à l'étage supérieur. Hornsby, s'il est présent, souhaitera attendre pour voir qui Mckenzie va rencontrer ou le filer pour voir où il se rendra ensuite. Après environ dix minutes, la patience des investigateurs est récompensée par l'arrivée d'un autre homme qui descend de l'étage. À présent, les investigateurs devraient identifier cet homme comme étant Johnny Colbert, leur artiste disparu. Si les deux hommes ne sont pas interrompus, ils se disputent. Un test d'**Écouter** permettra d'entendre McKenzie dire « Je veux mon argent maintenant ! » et « je n'aurais jamais dû te faire confiance ! » répétées plusieurs fois. Finalement, Colbert retourne à l'étage comme si la solution à leurs différents financiers se trouvait en haut. Les deux hommes disparaissent de nouveau au premier.

Différentes choses peuvent survenir à ce moment-là. Si à un moment quelconque, McKenzie ou Colbert sont menacés ou effrayés, ils prendront la fuite dans la nuit, en se séparant espérant distancer tout investigateur qui se lancerait à leur poursuite. Procédez à des tests de CON contre CON. Si Colbert ou McKenzie obtiennent trois succès consécutifs, ils disparaissent dans la nuit. Si un investigateur obtient au contraire trois succès consécutifs, il s'approche suffisamment pour tenter d'agripper celui qu'il poursuit. Tirer sur Colbert ou McKenzie peut également fonctionner, mais amènera son lot de complications légales par la suite, et devrait être évité (il sera démontré devant un tribunal qu'aucun des deux hommes n'était armé, et plaider la légitime défense sera voué à l'échec dans ce cas). Hornsby, si on lui laisse le choix, poursuivra McKenzie, car il connaît son

Parker Biggs

Biggs ressemble à un gorille dans un costume. Ses bras, son torse et son dos sont couverts de poils épais, qui couvrent de nombreux tatouages que Biggs a hérités d'une période de sa vie passée dans la marine marchande. Malgré son apparence bestiale, Biggs est rusé et intelligent pour un homme aux instincts criminels, gérant son Petit Prince mieux qu'il ne l'aurait lui-même imaginé. Enfant, Biggs avait l'habitude d'assister aux corrections et aux viols que son père infligeait à sa mère. Son jeune frère et lui recevaient d'ailleurs des châtiments pour ne pas avoir le bon sens de regarder ailleurs. Le frère de Biggs mourut finalement des suites des coups de son ivrogne de père, mais celui-ci ne fut jamais condamné pour quelque crime que ce soit.

Quand on considère ses jeunes années, il n'est pas étonnant que Biggs soit ainsi. Il y a une part en lui qui souhaite s'améliorer, mais c'est une option très difficile à suivre pour Biggs. Quiconque se met en travers de son chemin à droit à être cruellement rossé, peut-être même tué des mains du mafieux. Ceux qui par contre donnent leur confiance à Biggs trouvent en lui un allié, même si ce n'est que pour une courte période. Même s'il vit de la prostitution, il est très protecteur avec ses filles, et expulsera avec perte et fracas ceux qui se montrent agressifs avec elles. Les investigateurs le trouveront sans doute déroutant et contradictoire, mais c'est exactement l'état d'esprit dans lequel il se trouve.

Biggs sait que McKenzie et Colbert ont monté un coup fourré. Il pense qu'ils se sont lancés dans la photographie pornographique, et leur a fourni une chambre à l'étage en échange d'une partie des bénéfices. Il est jusqu'à présent mécontent de n'avoir pas vu un sou troué, et envisage de les expulser s'ils n'obtiennent pas de résultats très bientôt. S'il découvre qu'ils droguent des filles d'hommes d'affaires fortunés de San Francisco pour faire chanter ces derniers, Biggs se rendra compte qu'il dépasse les limites. Il ne perd pas de temps et les expulse, les prévenant en outre qu'ils sont des hommes morts s'il les revoit traîner dans les parages. C'est une promesse qu'il tiendra.

Les investigateurs rencontreront Biggs plus tard dans la dimension de Yog-Sothoth. La façon dont ils se comporteront avec lui pourrait bien déterminer comment ils survivent dans cet étrange royaume, où il pourra être tout aussi bien leur allié que leur ennemi.



Parker Biggs

35 ans, chef mafieux

Caractéristiques

APP	08	Prestance	40 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	17	Puissance	85 %
TAI	16	Corpulence	80 %
ÉDU	10	Connaissance	50 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	11	Volonté	55 %

Valeurs dérivées

Impact	+4
Points de Vie	15
Santé Mentale	50

Compétences

Comptabilité	40 %
Négociation	40 %
Athlétisme	40 %
Baratin	60 %
Premiers soins	40 %
Écouter	40 %
Psychologie	40 %
Discrétion	60 %
Trouver Objet caché	65 %
Métier : serrurerie	50 %
Se cacher	65 %

Langues

Anglais	50 %
Français	02 %

Combat

• Bagarre	75 %
• Couteau à cran d'arrêt dégâts 1D4 + Impact	40 %
• Gourdin (pied de table) dégâts 1D6 +Impact	65 %

LES GROS-BRAS DE BIGGS

videurs

Ce sont des individus de basse extraction qui ont été assez malins pour trouver un emploi auprès de Parker Biggs. Pas follement intelligents, ni très bien équipés pour le combat, ils font toutefois ce qu'on leur demande de faire, sans poser de question. Utilisez les mêmes caractéristiques pour tous, et ajustez leur nombre en fonction de ce que vous estimez nécessaire.

Caractéristiques

APP	10	Prestance	50 %
CON	13	Endurance	65 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	05	Connaissance	25 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	08	Volonté	40 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	40

Compétences

Athlétisme	25 %
Écouter	30 %
Discrétion	40 %
Trouver Objet caché	40 %

Combat

- Bagarre 65 %
- Couteau à cran d'arrêt 20 %
  dégâts 1D4 + Impact
- Gourdin (pied de table) 35 %
  dégâts 1D6 +Impact

homme bien mieux que Colbert, et qu'il pense que les investigateurs poursuivront celui-ci en priorité. Hornsby ne fera en aucun cas usage de son arme.

Si McKenzie et Colbert montent à l'étage, les investigateurs peuvent leur emboîter le pas. S'ils ne font pas preuve de discrétion, ou si Parker Biggs connaît déjà l'intérêt des investigateurs pour les deux hommes, le patron de l'établissement se joint au cortège avec l'intention de maîtriser et de jeter à la rue les investigateurs pendant que McKenzie et Colbert prennent la fuite. De nombreux tests de **Se cacher** et **Discrétion** seront nécessaires pour éviter ce genre de confrontation inopportune.

À l'étage, dans une pièce discrète spécialement réservée à leur intention par Biggs, McKenzie et Colbert sont très occupés. Des investigateurs qui ont vu les photographies de Clarisse nue chez M. Whitman reconnaissent l'endroit comme étant la même chambre. De nouveau, si McKenzie ou Colbert sont surpris dans cet endroit, ils tentent de fuir et devront être maîtrisés. Plus d'informations sur ces personnages sont fournies à la fin de ce scénario.

Les deux hommes ne sont pas les seules personnes que les investigateurs trouveront dans la chambre. Inanimée sur un lit à baldaquin se trouve une jolie jeune fille nue, que Hornsby identifiera immédiatement comme étant Bridget Reece. Il y a un gros appareil photo installé sur un trépied, quelques rouleaux de pellicule, des flashs et un sachet d'opium, dont la plus grande partie a déjà été fumée. Bridget est inconsciente. Un test de **Médecine** ou de **Premiers Soins** montrera qu'elle est sous l'influence de la drogue, et un second test

~~Apt 3. 412 Eddy St~~
~~Apt 5. 206 Hyde St~~
Apt 302. 250 Geary St

Les Documents de l'Au-delà n°6

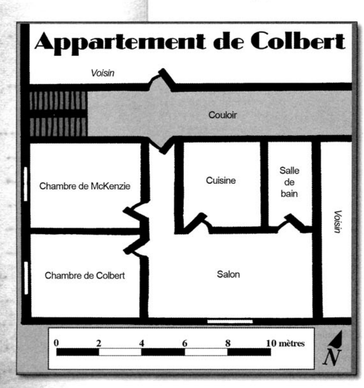
permettra de la ranimer. Elle est à peine consciente de ce qui l'entoure, mais parvient à se rendre compte qu'elle a froid, qu'elle aimerait rentrer chez elle à présent. Elle n'a aucune idée de l'endroit où elle se trouve, ou de ce qu'elle a fait dans les dernières heures. Le meilleur endroit où l'amener est un hôpital, et c'est ce qu'Hornsby fera, après l'avoir enveloppée dans un manteau (si les investigateurs n'y pensent pas avant lui).

Si Parker Biggs trouve les investigateurs en train d'aider une Bridget droguée, il recule et les laisse passer. Il arrêtera même ses propres hommes, en leur disant : « Vous ne voyez pas qu'ils essaient d'aider cette femme ? ». Si Colbert et McKenzie sont toujours sur place, il leur administrera une correction qui les amènera à la frontière de la mort. Les investigateurs devraient intervenir et tenter de calmer Biggs, grâce à des tests de **Persuasion** ou de **Droit**. Le **Baratin** ou les menaces ne font que l'énerver encore plus. Toutefois, Biggs ne tuera aucun des deux hommes accidentellement.

Les investigateurs ne devraient pas avoir besoin d'éléments supplémentaires pour se rendre compte de ce qui se trame ici, mais si tel était le cas, quelques indices dans la pièce confirmeront leurs suspicions :

- Les rouleaux de pellicule, s'ils sont développés grâce à un test de Photographie, révèlent des photos de Bridget Reece posant nue dans cette chambre.
- Les empreintes éventuellement relevées dans la chambre sont celles de Bridget, McKenzie, Johnny Colbert, Lucy Farnsworth, Clarisse Whitman et quelques employés du restaurant. Les empreintes de Colbert et McKenzie correspondent à celles que l'on peut trouver sur la lettre de chantage, et sont les seules présentes sur l'appareil photo et les pellicules. La plupart appartiennent à Colbert.
- Un test de **Trouver Objet Caché** permet de découvrir un carnet de notes dont le papier est identique à celui utilisé pour la lettre de demande de rançon que l'on peut trouver dans le bureau de Whitman.
- Un deuxième test de Trouver Objet caché réussi révèle une note froissée (*Les Documents de l'Au-delà n°6*), qui est tombée sous le lit après que Colbert l'a malencontreusement laissée choir. Cette note indique les adresses de trois appartements, les deux premières étant barrées d'un trait.

Si les investigateurs se rendent aux deux premières adresses, ils découvriront des appartements bon marché dans le Tenderloin, disponibles à la location. Le troisième a par contre été récemment loué par Colbert et McKenzie sous le nom d'emprunt de Robert Larks et Jason Middleton.



Ce que sait Bridget Reece

Les investigateurs devront attendre au moins une journée avant que Bridget soit en état de leur parler. Quand elle y parvient, elle leur fera part de sa reconnaissance pour l'avoir si galamment sauvée et s'émeut d'avoir été trouvée dans une tenue si inappropriée. Un test de **Psychologie** réussi laisse entendre qu'elle apprécie par certains côtés l'intimité qu'implique la situation. Si un investigateur s'est montré particulièrement courageux cette nuit-là, le tout conjugué avec un rapport très favorable de Mack Hornsby s'il y a lieu, conduira à ce qu'une récompense de 400 dollars soit payée par le père de Bridget à cet investigateur pour avoir secouru sa fille. Si les investigateurs décident de parler au père de Bridget, il se trouve dans une situation très similaire à Timothy Whitman, mais ne peut par contre rien ajouter de plus pour aider l'enquête. Tout comme Whitman, il souhaite voir détruites les photographies prouvant le chantage avant de livrer Colbert et McKenzie à la police.

Si les investigateurs sont sensibles aux charmes de Bridget et restent en contact avec elle, elle les invitera à dîner, les amènera à des événements mondains et fera de son mieux pour augmenter le **Crédit** d'un investigateur qu'elle apprécie. Toutefois, ceci n'aide en rien à résoudre le cas Clarisse Whitman. Bridget est insensible aux tentatives de **Persuasion** ou **Baratin**, mais une utilisation appuyée du **Droit**, en insistant sur le fait qu'elle pourrait être poursuivie pour obstruction à la justice, l'effraiera suffisamment pour parler.

Quand elle se résout à parler, Bridget confesse qu'elle sortait effectivement avec Johnny. Il semblait être un gentil garçon la première fois qu'ils se sont rencontrés, même s'il paraissait un peu exalté. Il l'amena à toutes ces soirées débridées au Petit Prince, parfois dans d'autres speakeasies, pour lui montrer, disait-il, comment devenir un esprit libre. Ils sortaient ensemble depuis environ deux semaines quand Bridget découvrit que Johnny voyait une autre femme (elle pense que c'était Clarisse, ce en quoi elle a raison) et était sur le point de le quitter quand il a du la droguer contre son gré. Les investigateurs pourront effectuer un test de **Psychologie** qui, s'il est réussi, leur indiquera que Bridget ment. Si on l'accuse de taire une partie de la vérité, elle admet avoir parfois fumé de l'opium volontairement, mais qui ne le fait pas ? Toutefois, elle ne savait absolument pas qu'elle allait servir à faire des photos de nus destinées à faire chanter son père. La vérité est que Bridget tire une petite satisfaction de voir son père dominateur forcé de consacrer enfin un peu d'attention à sa fille. Les investigateurs ne manqueront pas de relever des similitudes de caractère entre Bridget et Clarisse, et c'est la raison pour laquelle elle a été la cible de Johnny.

Le renseignement le plus utile que Bridget pourra fournir est l'adresse de l'appartement de Colbert s'ils n'ont pas encore réussi à l'appréhender. C'est la même adresse que la seule qui n'est pas barrée sur la note froissée (*Les Documents de l'Au-delà n°6*). Dans le courant de la conversation, la dernière chose que Bridget lâchera est un conseil aux investigateurs. Elle recommandera de faire attention, car ceux qui passent trop de temps avec Johnny peuvent subitement disparaître de la surface de la terre. Elle pensait que ce n'étaient là que des racontars, mais après la nuit dernière, elle n'en est plus si sûre. Ses yeux sont bien sombres, avez-vous remarqué ?

L'Appartement de Colbert

Appartement 302, 250 Geary Street, Tenderloin

Les investigateurs rencontreront probablement Johnny Colbert et Andy McKenzie à cette adresse, mais même s'ils ont déjà mis la main sur les deux hommes, ils pourront vouloir fouiller l'appartement à la recherche d'indices.

Colbert et McKenzie sont deux hommes issus de milieux très différents, réunis par l'appât du gain. Leur plan impliquait de partager cet appartement de quatre pièces, sombre et défraîchi. L'intérieur est baigné d'effluves nauséabonds de transpiration et de nourriture avariée. L'électricité fonctionne, mais si le scénario se déroule en hiver, le chauffage est éteint. La petite cheminée montre des signes d'utilisation récente. La porte n'est pas bien solide (FOR 15) et les serrures sont faciles à crocheter (Serrurerie +20 %).

Aucun des deux hommes ne jouit d'une intelligence remarquable, et s'ils ont réussi à échapper aux investigateurs au Petit Prince, ils finiront par retourner imprudemment à l'appartement. Il est fort possible que les investigateurs tombent en plein milieu d'une querelle sur la façon dont leur entreprise de faire chanter les industriels de San Francisco a pris de nouveau une très mauvaise tournure. Ils n'ont pas encore gagné le moindre argent, et ont à présent des détectives privés à leurs basques.

Même si Colbert répand la Noire Démence par le toucher, elle n'a pas affecté McKenzie, car les deux n'entrent jamais en contact.

Appréhender les deux hommes est la seule façon de les faire parler, et ils ne seront réceptifs qu'aux menaces. Les tentatives de **Persuasion** ou **Baratin** sont vouées à l'échec, mais des succès en **Psychologie** ou **Droit** pourront donner des résultats. McKenzie n'a rien de très intéressant à dire, et passera son temps à menacer les investigateurs de lâcher un gang tong sur eux (une ruse empruntée à Parker Biggs). Johnny, quant à lui, considérera les investigateurs comme de simples outils méprisables dans les mains des industriels fascistes qui contrôlent la ville. Les deux hommes réfutent les accusations de chantage, en dépit des preuves accablantes.

En leur mettant un peu la pression, la seule chose intéressante que Johnny confiera est



BRIDGET REECE

19 ans, Flapper désespérée

Cette jeune et jolie blonde a un corps de liane qui contraste avec son visage poupin. Sa chevelure est coupée court au carré et elle est normalement habillée des derniers vêtements à la mode.

Elle trouve que son père, Byrd Reece, un riche propriétaire foncier de San Francisco, l'étouffe. Il souhaite l'envoyer dans une école de Boston pour l'éloigner de ses amis peu convenables. Bridget s'oppose à ces deux projets. Si des hommes attirants se trouvent au sein du groupe d'investigateurs, elle commencera à flirter avec eux dès qu'elle aura quelque peu récupéré, se montrant d'une reconnaissance sans bornes pour ceux qui l'auront tirée des griffes de ces affreux criminels. Elle continuera ses manœuvres avec tout investigateur qui répondra à ses avances, insistant finalement sur la nécessité de se marier. Malheureusement, le mariage est le seul moyen qu'a trouvé Bridget pour échapper à la domination de son père.

Caractéristiques

APP	17	Prestance	85 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	14	Agilité	70 %
FOR	08	Puissance	40 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	13	Intuition	65 %
POU	12	Volonté	60 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	11
Santé Mentale	50

Compétences

Pratique artistique : danse	50 %
Séduction	80 %
Dissimulation	40 %
Crédit	65 %
Conduite	45 %
Baratin	70 %
Écouter	50 %
Persuasion	65 %
Psychologie	35 %
Discrétion	40 %
Trouver Objet Caché	40 %

Combat

• Bagarre	50 %



JONATHAN COLBERT

22 ans, artiste mystifié

Caractéristiques

APP	18	Prestance	90 %
CON	14	Endurance	70 %
DEX	11	Agilité	55 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	14	Intuition	70 %
POU	15	Volonté	75 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	14
Santé Mentale	62

Compétences

Pratique artistique : peinture	80 %
Crédit	25 %
Mythe de Cthulhu	05 %
Baratin	60 %
Athlétisme	30 %
Écouter	35 %
Persuasion	75 %
Photographie	75 %
Psychologie	20 %
Discrétion	40 %
Séduction	65 %
Trouver Objet Caché	50 %

Langues

Anglais	75 %
Français	20 %

Combat

• Bagarre	50 %

JONATHAN COLBERT

Johnny Colbert un beau jeune homme de grande taille, au visage anguleux et des cheveux mi-longs. Malgré ses sautes d'humeurs, ses vêtements désuets et ses passages dépressifs, nombreuses sont les femmes qui le trouvent attirant et fascinant. Devenir l'amant de jeunes filles et les inciter à poser nues pour lui ne lui pose aucun problème de conscience, mais il se lasse très rapidement de ses conquêtes dont il se débarrasse avec autant d'égards qu'il le ferait avec une vieille brosse à dents.

Ceux qui connaissent bien Johnny le trouvent égocentrique et amer envers le monde qui ne comprend pas son génie autoproclamé. Il ne possède des connaissances qu'en art, histoire de l'art et photographie. S'il ne pouvait vendre ses toiles, il crèverait de faim. Heureusement pour lui, il est doté d'un talent exceptionnel et ses œuvres se vendraient très cher si la bonne société de San Francisco ne s'était pas liguée contre lui.

Durant ces dernières années, Johnny s'est forgé de mauvaises fréquentations, et a développé une addiction à l'opium suite à sa rencontre avec Andy McKenzie. Il est à présent impliqué dans des activités criminelles, ce qu'il n'aurait jamais envisagé il y a quelques années. Il justifie son comportement par le fait que son talent est incompris par le monde et que son père l'a ignoré pendant la plus grande partie de sa vie.

Bien plus grave que sa chute vers les bas-fonds, Johnny a noué par inadvertance un contact avec un chaman du Grizzli, adorateur de Yog-Sothoth. Il a entendu parler de ces chamans en consultant Mythes des chamans du Grizzli Rumsen. Peu après cette lecture, Johnny commença à rêver de sphères changeantes et de courbes fugitives. Un lien avait été tissé entre les deux hommes. Quand Johnny réalisa la peinture du chaman du Grizzli, un tableau qui se trouve à présent à la Russian Gallery, Johnny devint porteur de la Noire Démence, en permettant à l'image du chaman d'exister de nouveau dans ce monde. Il ne sera pas transféré dans cet étrange royaume, mais tout ce qu'il touche trop longtemps, personnes ou objets, le sera. Tuer Johnny est un moyen d'arrêter la propagation de la Noire Démence, et l'enfermer en isolement en est un autre. Aucune des deux options ne brille par son humanité.

Les yeux de Johnny, bien que normaux en apparence, sont couverts d'un voile sombre, comme s'ils étaient baignés dans l'ombre.

qu'il a vu Clarisse pour la dernière fois au Petit Prince, après qu'ils aient passé quelques heures ensemble. Il prévoyait d'arrêter de la voir après cette soirée, car elle l'ennuyait profondément. Il n'a aucune idée de l'endroit où elle peut se trouver à présent, et n'en a cure. Il leur dira qu'elle volait des choses dans son appartement, comme d'ailleurs les autres femmes qu'il a récemment fréquentées. De nombreux objets ont disparu (en fait, c'est inexact, car la plupart des objets disparaissent en raison du contact de Colbert qui les projette dans le royaume de Yog Sothoth).

Le gardien devrait garder à l'esprit que les deux hommes sont des accrocs aux drogues et qu'ils mentiront, tricheront, et se comporteront de façon irrationnelle (et même violente) pour s'assurer d'avoir leur prochaine dose.

Le salon

Cette pièce est dans un état de désordre effroyable, avec des assiettes et des vêtements disséminés un peu partout. Le seul fauteuil est parsemé de trous d'où sortent ses ressorts. Si les investigateurs s'intéressent à l'odeur putride qui en émane, ils découvrent un rat mort juste derrière. Sur la petite table se trouvent quelques bouteilles d'alcool canadien à moitié vides, de nombreux verres et un petit sachet d'opium, avec les pipes qui vont avec. Il y a suffisamment d'opium dans cette seule pièce pour condamner Johnny et McKenzie à au moins un an d'emprisonnement. On trouve également sur la table un bloc-notes, des enveloppes et un stylo qui correspondent à ceux utilisés pour rédiger les lettres de chantage. Il y a une petite cheminée avec des pages brûlées provenant d'un livre.

La Cuisine

Elle dans un état de crasse pire encore que le salon. Rien ici n'est propre, et des miettes de nourriture couvrent toute la surface. Quand il pleut, l'eau coule à travers le plafond dans des seaux et des casseroles à moitié pleines. Personne dans la maison ne fait le moindre ménage, et à présent que la cuisine est dans cet état, aucun des deux hommes ne mange plus ici non plus. Un test réussi de **Trouver Objet Caché** ou une fouille délibérée dans la poubelle permet de retrouver la copie manquante de *Mythes des Chames du grizzli de la tribu Rumsen*, qui a été brûlé et dont la plupart des pages sont détruites (certaines se trouvent encore dans la cheminée). Ce qui est encore lisible ne présente aucun intérêt. McKenzie, considérant les livres comme sans importance, l'a utilisé pour alimenter le feu lors d'une nuit très froide il y a quelques semaines (si le scénario se déroule en hiver, sinon les effets de l'opium pourront fournir une explication satisfaisante). Johnny était bien entendu furieux.

La Chambre de Colbert

La pièce la mieux rangée de l'appartement est quand même un taudis. Des vêtements, des pellicules photos, des pinceaux et de la peinture sont disséminés un peu partout. Quelques croquis sont accrochés aux murs, la plupart représentant des femmes nues ou partiellement habillées. Quelques-unes représentent les chamans du grizzli et sont intitulées « mon cauchemar I », « mon cauchemar II » etc. Tous les chamans dessinés sont très perturbant, comme s'ils observaient le spectateur en retour. Tous les dessins sont récents et représentent le même chaman que l'on peut voir sur la peinture de la Russian Gallery.

Une autre peinture dépeint de nombreuses sphères empilées les unes sur les autres. La toile est intitulée Yog-Sothoth. Si l'on examine cette œuvre, on se rend compte que la composition est complètement incongrue, mais sans pouvoir déterminer pourquoi. S'il réussit un test d'**Intuition**, l'investigateur est attiré à l'intérieur du tableau, et perçoit que la toile est en fait la résultante de différents points de vue en même temps. Cette impression ne dure que quelques secondes, mais elle est assez perturbante pour coûter 0/1D3 points de santé mentale et rapporter 1 % en **Mythe de Cthulhu**.

Parmi les nombreuses lettres d'amour écrites à Colbert par de nombreuses femmes (la plupart sont des étudiantes de la School of Fine Arts, et incluent Bridget Reece et Lucy Farnsworth) se trouve une correspondance de Clarisse Whitman (*Documents de l'Au-delà n°7*), qui date du jour précédent leur engagement par le père de Clarisse. La jeune fille a écrit cette lettre au Petit Prince. Elle n'aurait jamais envisagé de rencontrer Johnny dans cet appartement.

La Chambre de McKenzie

Elle est dans le même état de crasse que le reste de la maison, mais est complètement dénuée de mobilier ou de décoration, mis à part un lit et une petite commode contenant des vêtements malodorants et sales. McKenzie garde un magot de 300 dollars cousu dans son matelas, qui ne sera découvert qu'avec une réussite spéciale à un test de **Trouver Objet Caché**. Il dort avec son couteau à cran d'arrêt sous son oreiller, mais il y a peu de chances qu'il entende rentrer des intrus quand il dort, en raison de son ronflement sonore et de son utilisation intensive d'opium.

Salle de bains

Fonctionnelle mais peu avenante. Il est conseillé aux investigateurs d'y utiliser des gants.

La Noire Démence

Une piste majeure d'investigation concerne ces tâches d'ombre noire qui ont affecté les sans-abris du Tenderloin, Lucy Farnsworth, Clarisse Whitman et à présent Parker Biggs. Si les investigateurs recherchent des éditions de journaux qui font mention de tâches noires, ils ne trouvent rien. Toutefois, s'ils passent une demi-journée à parcourir les revues médicales à la Bibliothèque municipale ou dans les archives d'un des hôpitaux de la ville, ils découvrent grâce à un test de **Bibliothèque** réussi que des cas rangés sous l'appellation de « Noire Démence » ont été signalés dans le Tenderloin depuis des années.

Les premiers symptômes comprennent une tâche sur la peau, qui ressemble à une ombre qui s'étend sur tout le corps en l'espace d'un jour ou deux. La majorité des victimes signalées ont été des femmes des rues et des sans-abris. Après avoir obtenu cette information, tout investigateur qui réussi un test d'**Intuition** réalisera que la majorité des cas ont été diagnostiqués à l'Hôpital St Mary. Un deuxième test réussi de **Bibliothèque** permet de découvrir que des pics d'épidémies sont survenus en 1877, 1889, 1894, 1911 et 1920. Toutefois, rien dans les journaux ne décrit les conséquences à long terme pour les victimes, ou pourquoi cette maladie est appelée la « Noire Démence ».

À l'Hôpital St Mary, les investigateurs devront produire des accréditations médicales pour être autorisés à accéder aux archives. Sinon, ils pourront tenter de convaincre l'équipe en place qu'ils ont le droit de les consulter grâce à un test de **Droit** réussi. Quel que soit le résultat, les investigateurs ne pourront consulter les fiches individuelles des patients, protégés par le secret médical.

Une fois le droit d'accès obtenu, quelques heures de recherches assorties d'un test de **Bibliothèque** réussi confirmera ce qu'ils ont déjà appris dans les journaux, mais aussi que la Noire Démence cause des hallucinations et des psychoses. Après quelques jours, les victimes deviennent totalement ignorantes de l'endroit où elles se trouvent ou même de qui elles sont. Aucun des patients n'a guéri, et la plupart furent confiés aux bons soins du Napa State Hospital, une institution psychiatrique.

De plus amples recherches ne révéleront que peu d'informations supplémentaires. Une maladie comparable fut signalée en 1898 dans la banlieue de Clifton Hill en Australie, ce qui semble suggérer qu'il ne s'agit pas d'un épiphénomène mais bien d'une pandémie.

Napa State Hospital

Napa, Comté de Napa

Si les investigateurs parcourent 50 kilomètres vers le nord, à travers la région viticole de Napa (les caves y sont fermées en raison de la Prohibition), ils pourront rencontrer le

Andy McKenzie

Cet escroc à la petite semaine, originaire de Butchertown, a déjà été impliqué dans des cambriolages, des agressions, de la contrebande d'alcool et dans une dizaine d'autres petits délits. Il a passé quelque temps en prison, dont un petit séjour à Alcatraz. Il a des contacts avec le crime organisé impliqué dans les speakeasies et les bordels, en particulier par le biais de ses activités de contrebande pour Parker Biggs. Peu de pontes du crime font confiance à McKenzie, et il n'est généralement pas impliqué dans les opérations qu'ils dirigent. Comme Johnny Colbert, McKenzie est un accro à l'opium et il devient violent quand il est en état de manque plus d'une journée.

Physiquement, McKenzie est un petit homme aux traits grossiers, avec un nez aplati, cassé à de nombreuses reprises par des poings qui se sont écrasés régulièrement sur sa tête plate. Son cou est épais, et ses cheveux blonds coupés près du crâne. Il est habillé de vêtements dépareillés, habituellement achetés dans des magasins d'occasions, ou même volés. C'est un homme agressif, qui n'est pas contre menacer avec son couteau, même s'il n'en est pas encore au stade où il pourrait commettre un meurtre.

Même si McKenzie fait semblant d'apprécier Colbert, il ne reste avec l'artiste déchu que pour parvenir à gagner de l'argent. Colbert débarqua avec l'idée du chantage, mais c'est grâce à l'expérience et aux relations de McKenzie que tout cela fut mis en place. Ils ont besoin l'un de l'autre en ce moment, mais dès que la situation aura changé, McKenzie partira de son côté. Il a très peur de Parker Biggs, et comme il compte l'arnaquer, il lui ment sur à peu près tout, comme si c'était chez lui une réaction épidermique.

Andy McKenzie n'a pas été infecté par la Noire Démence, car les deux hommes n'entrent jamais en contact.



Andy McKenzie

criminel

Caractéristiques

APP	07	Prestance	35 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	09	Agilité	45 %
FOR	14	Puissance	70 %
TAI	08	Corpulence	40 %
ÉDU	08	Connaissance	40 %
INT	09	Intuition	45 %
POU	09	Volonté	45 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	11
Santé Mentale	40

Compétences

Négociation	30 %
Athlétisme	50 %
Dissimulation	45 %
Crédit	05 %
Baratin	40 %
Écouter	45 %
Métier : serrurerie	30 %
Discrétion	50 %
Trouver Objet Caché	35 %

Combat

- Bagarre (poing américain) 70 %
  dégâts 1D3+1 + Impact
- Couteau à cran d'arrêt 35 %
  dégâts 1D4 + Impact

Mon très cher Johnny,

J'espère vraiment que tu m'attendras pendant que je prends le taxi pour rentrer. Malgré ce que tu dis, les rues ne sont pas sûres, même si je ne critique pas ton goût pour Le Petit Prince et tout son charme Moulin Rouge. Au fait, aurais-tu trouvé ma brosse à cheveux ? Tu l'avais la dernière fois que l'on s'est vu, et à présent elle a disparu.

En ce moment, je t'attends à l'étage, dans cette chambre « spéciale » où j'ai posé pour toi et j'écris cette lettre. Il y a quelques minutes, j'ai essayé de partir, de prendre un taxi et de rentrer chez moi comme je t'ai dit, mais ces vagabonds terrifiants m'attendaient encore. L'un d'eux m'a attrapé, et a laissé une horrible tâche noire sur mon bras, là où sa main m'a touchée. Je vais rentrer à la maison, prendre un bain, et enlever cette crasse. J'ai besoin de rentrer. Je me sens si fatiguée, incapable de me concentrer et les sons autour de moi me semblent étranges.
J'ai même du mal à écrire cette lettre.

Oh, Johnny, Je t'adore vraiment, mais tu peux être si dénué d'égards parfois, en laissant une pauvre jeune fille riche comme moi, seule dans la décadence de ce restaurant français.

Toujours pleine d'espoir,

Ta Clarisse

Documents de l'au-delà n°7

Docteur Hadley Barrow, qui est responsable du programme d'état mandaté par le Comité pour le traitement des maladies mentales à l'Hôpital Psychiatrique de Napa. Il ne parlera qu'aux investigateurs qui lui fourniront des références grâce à un test de **Crédit** ou de **Médecine**. Les investigateurs qui ont joué le scénario « *La Couleur de Ses yeux* » trouveront en le Docteur Van Hyne un bon moyen d'être bien reçus et d'avoir une conversation plus poussée avec le Dr Barrow.

Dans l'asile, les investigateurs circulent à travers de nombreuses pièces remplies de patients vêtus de robes blanches sales, la plupart arborant une mine hagarde et douloureuse, certains avec une rage sourde dans leurs yeux. Référez-vous à la page 35 pour de plus amples informations sur la nature de cette institution.

Une fois disposé à parler, Barrow se souviendra de la dernière poussée de « Noire Démence », qui survint en 1920. La plupart des cas étaient des habitants du quartier du Tenderloin, et il pense que nombre de malades ne furent jamais signalés, en particulier parmi les sans-abris et les prostituées. Toutes les victimes moururent en l'espace d'une semaine ou deux après avoir contracté la maladie, car ils refusaient de boire ou de manger, réagissant comme s'ils étaient attaqués si on tentait de les nourrir de force. Toutefois, il a entendu des histoires à propos de vagabonds dans le Tenderloin qui survivaient des mois voire des années avec la maladie. Il ne peut expliquer pourquoi. Ce qu'il ne peut pas non plus expliquer est le mode de transmission de la maladie. Dans le Tenderloin, la Noire Démence semble très contagieuse, mais une fois les patients éloignés de ce quartier, ils ne transmettent plus les symptômes. Juste au cas où cette maladie était un problème héréditaire, les plupart des patients porteurs de la Noire Démence furent stérilisés, comme il est courant dans les asiles de Californie.

Si les investigateurs ont secouru Lucy Farnsworth, elle finira ici, confiée aux soins du Dr Barrow. Ses symptômes sont identiques à ceux de la Noire Démence, et elle refusera de s'alimenter, en répondant avec violence si on tente de l'y forcer. Barrow craint qu'elle ne meure en moins d'une semaine s'ils ne peuvent rien faire pour améliorer son état. Malheureusement, il n'y a rien que les investigateurs puissent faire pour Lucy Farnworth, mis à part le ramener dans le Tenderloin, pénétrer dans le Royaume de Yog-Sothoth et tenter de la secourir là-bas, avant de la ramener avec eux.

Des investigateurs qui réussiraient un test de **Connaissance -20 %** ou **Médecine -20 %** pourraient se demander pourquoi il n'existe pas plus de documents de référence sur cette maladie. Si on pose la question à Barrow, celui-ci indiquera que c'est probablement parce que la maladie est si particulière qu'elle ne peut être expliquée, et que par conséquent aucun membre du corps médical ne prendrait le risque de voir sa réputation entachée en écrivant un papier sur elle. Les victimes ne présentent aucun changement physique, et bien que leurs sens restent intacts d'un point de vue physique, ils perdent toute conscience de leur environnement. Le nom de « Noire Démence » a été donné en raison de l'ombre qui semble entourer les victimes, également appelée teinte noire par d'autres, et qu'aucune lumière ne peut dissiper. Il possède une transcription intéressante d'une « conversation » - plutôt un délire, dira-t-il – avec une victime de 1920 dont l'identité, pour d'évidentes raisons légales, sera tenue secrète (*Documents de l'au-delà n°8*). Il ne sait rien à propos des mots étranges mentionnés par le patient, et s'est assuré qu'ils ne proviennent pas d'une langue étrangère, car la victime n'avait jamais appris d'autres dialectes que l'anglais. D'autres victimes, ajoutera Barrow, firent également mention des mêmes mots.

Yog-Sothoth et les Chamans du grizzli

Des investigateurs perspicaces finiront tôt ou tard à chercher des informations sur Yog-Sothoth et les chamans du grizzli. Ils découvriront rapidement que des renseignements sur Yog-Sothoth sont difficiles à obtenir, voire impossible. Par contre, les informations générales sur les chamans du grizzli sont faciles à obtenir avec un test réussi de **Bibliothèque** et quelques heures d'étude. Dans ce cas, les investigateurs obtiendront toutes les informations indiquées dans le chapitre sur les indiens dans « Histoire de San Francisco » (voir pages 11-12). De plus amples recherches conduisent à l'obtention des informations qui suivent, chacune d'entre elles nécessitant une demi-heure de recherches et une réussite en **Bibliothèque**.

Ce que Barrow ne sait pas

Le Docteur Hadley Barrow ignore un tas de choses sur la Noire Démence, mais c'est bien compréhensible, car la maladie est en fait le symptôme d'un transfert partiel dans le royaume de Yog-Sothoth. Les victimes survivent habituellement dans le royaume situé près du Tenderloin car des fragments de nourriture, d'eau et d'autres choses se perdent également là-bas, transportées dans le royaume de Yog-Sothoth où elles peuvent être récupérées par les infectés. Quand on s'éloigne du Tenderloin, plus rien ne traverse. De la même façon, l'infection ne peut être transmise par le toucher que dans le Tenderloin, où l'influence de Yog-Sothoth est ressentie. C'est pourquoi aucun docteur, infirmier ou aide-soignant qui examine les victimes n'est infecté par la maladie.

- Le peuple Ohlone qui vivait sur la péninsule pensait que les chamans du grizzli pouvaient jeter des malédictions en couvrant leurs victimes d'une ombre maléfique. Cette ombre rendait les victimes folles en envoyant leur esprit dans les royaumes des esprits, pendant que leur corps restait prisonnier sur cette Terre. Déplacée, la victime ne survivait habituellement que quelques mois.
- Les cérémonies des chamans du grizzli furent signalées dans la région de la péninsule de San Francisco nommée Pebble Hill. Ces chamans semblaient connaître le moyen d'éviter les malédictions qui entourent cet endroit mais tous ceux qui ont pénétré dans cette zone ont été victimes de la malédiction de l'ombre.
- Les chamans du grizzli pouvaient commander des « Esprits Éclipsant » qui avaient la capacité de les faire passer à volonté de notre monde au monde des esprits, et vice versa. La référence indique que leur cérémonie chamanique particulière a été décrite en 1781 dans le livre *Mythes des Chamans du Grizzli Rumsen* par Pedro Maldonado, un moine franciscain. Toutefois, les investigateurs ne parviendront pas à trouver ce livre, quelle que soit la bibliothèque de la ville où ils se rendent. Une recherche minutieuse indique que le livre de Maldonado cité en référence se trouve au sein de la collection Zebulon Pharr, dans le comté de Marin.
- Les investigateurs trouvent une mention dans un exemplaire du livre de Sir James Frazer, Le *Rameau d'Or*. Il y relate une légende de San Francisco qui concerne les chamans du grizzli. Ces derniers, en fait, d'après la légende, ne moururent jamais, mais qui se transportèrent au sein du monde des esprits où ils errent à jamais. Ils ne peuvent être ramenés dans le monde terrestre que par ce qui est désigné sous le terme de magie sympathique, dans ce cas précis en créant des représentations des chamans. Ces derniers sont supposés ne pouvoir être éliminés définitivement qu'en les tuant dans le monde des esprits.

Si les investigateurs recherchent de vieilles cartes ou consultent des ouvrages ayant trait à la géographie de San Francisco, ils découvrent que la colline de Pebble Hill se trouve au centre de la zone connue aujourd'hui comme le quartier du Tenderloin. Cette information est toutefois insuffisante pour situer Pebble Hill sur une carte moderne.

S'ils pensent à le faire, les investigateurs peuvent découvrir, en consultant la liste des expositions passées ayant eu lieu dans les différentes galeries de la ville, que certaines d'entre elles ont présenté des représentations de chamans amérindiens. Elles eurent lieu en 1889, 1894 et 1911. Ces dates correspondent à celles des poussées de Noire Démence par le passé.

Les investigateurs qui souhaitent passer du temps à effectuer des recherches sur les légendes des aborigènes australiens de la région de Melbourne trouvent une fable similaire, qui concerne une « folie des ombres » dont souffraient les Kuruns. On pensait alors que les victimes de la maladie étaient emprisonnées dans les royaumes éternels des Rêves. Le seul remède connu était de trouver la source et de combattre les démons que l'on y trouvait, jusqu'à ce qu'un passage vers le monde réel soit dégagé. Malheureusement, les Kuruns succombèrent aux maladies et à l'alcoolisme qui furent amenés par les colons blancs. En conséquence, ils étaient quasiment éteints en 1849, seulement quinze ans après la fondation de Melbourne, et les détails de la légende ne furent jamais écrits.

Dr Barrow : à présent, dites-moi ce que vous voyez.

Patient (interrompt le docteur) : les sphères, les courbes, sans fin et partout. Les sphères, les sphères, la sphère

Dr Barrow : Que pouvez-vous me dire à propos ?

Patient (interrompt le docteur) : Ca me tient, s'il vous plaît, ça me tient Si quelqu'un est là, aidez-moi, je vous en prie

Dr Barrow : Qui pensez-vous . ?

Patient (interrompt le docteur) : Juiss perdu, Juiss fou. Oh, mon dieu, aidez-moi, quelqu'un ! sauvez-moi ! la Source ! la Source !

Dr Barrow : Vous m'entendez ? Est-ce que vous percevez ma présence, au moins ?

Patient : Yog-Sothoth ! Yog-Sothoth ! La source, c'eeest le seul moyen ! Si seulement le chaman du grizzli me laissait

Documents de l'au-delà n°8

Des recherches menées dans les bibliothèques de San Francisco sur Yog-Sothoth ne donnent aucun résultat. Toutefois, on trouve parfois dans des listes de sources, des passages et des notes, d'autres mentions de la collection Zebulon Pharr comme source de renseignements potentielle sur Yog-Sothoth.

Si les investigateurs ont accès à un ou deux ouvrages du Mythe, il existe une chance égale au pourcentage en Mythe du livre multiplié par cinq que deux mentions de Yog-Sothoth soit trouvées, chacune au prix d'une demi-journée d'étude et d'une réussite dans la langue dans laquelle est écrit l'ouvrage (voir les *Documents de l'Au-delà n°9 et n°10*). Si les investigateurs possèdent un exemplaire du Nécronomicon, consultez le passage extrait de ce livre.

La collection Zebulon Pharr

Muir Beach, Mont Tamalpais, Comté de Marin

Les investigateurs pourront tâcher de trouver cette collection afin d'en apprendre plus sur Yog-Sothoth et de trouver l'exemplaire de *Mythes des Chamans du Grizzli Rumsens* qui s'y trouve. Obtenir l'adresse exacte de cette organisation se révèle impossible, mais un test

réussi de **Bibliothèque** ou **Droit** révèle que le domaine de Zebulon Pharr est géré par l'entreprise légale Coutts et Winthrop. Un appel à cette entreprise amène une réponse péremptoire : seules les demandes écrites sont examinées, et celles-ci doivent être accompagnées d'une « recommandation appropriée ». Une lettre envoyée sans une recommandation considérée comme suffisante amène une réponse quelques jours plus tard, qui indiquera que les références fournies ne remplissent pas les conditions fixées par feu M. Pharr dans son testament et ses dernières volontés. Par conséquent ; il leur est impossible de laisser les investigateurs accéder à la collection. De plus amples détails sur la Collection Pharr peuvent être consultés page 85, au Chapitre Cinq : la Bay Area, qui décrit également quelques personnalités de San Francisco que les investigateurs connaîtront peut-être et qui pourront constituer des parrains appropriés.

S'ils ne connaissent personne qui convienne, les investigateurs devront se tourner vers un personnage de cette aventure, et le seul candidat judicieux est le Professeur Harold Colbert. Celui-ci a accès à la collection, et pourrait apporter une aide précieuse aux investigateurs mais seulement si leurs intentions sont honorables et qu'ils parviennent à convaincre Timothy Whitman d'abandonner les poursuites contre son fils. Qu'ils apprécient cette position ou pas, ils vont devoir jouer le rôle d'intermédiaires dans ce conflit et leurs talents de négociateurs vont être largement mis à l'épreuve. Le Professeur Colbert ne transigera pas sur ses conditions, mais M. Whitman pourra finalement être convaincu que la sécurité de sa fille est bien plus importante que d'insister pour qu'un artiste déchu paie pour ses crimes. Toutefois, convaincre M. Whitman qu'un vieux livre caché dans une collection privée aidera à trouver sa fille sera une tâche ardue. Néanmoins, si les investigateurs retrouvent Clarisse, qui a présent est infectée par la Noire Démence, M. Whitman pourra être convaincu plus facilement.

Après que les investigateurs ont reçu une recommandation du Professeur Colbert (ou d'un autre individu qui convienne), ils seront contactés un jour ou deux plus tard par Randolph Coutts (voir page 84), qui les conduira à la collection. On leur donnera accès à *Mythes des Chamans du Grizzli Rumsens*, qu'ils pourront étudier. Si les investigateurs recherchent des passages particuliers sur Pebble Hill, et qu'ils réussissent un test de **Langue : espagnol**, ils trouveront une référence spécifique à cet endroit dans le livre (*Documents de l'Au-delà n°11*), assorti d'un coût de 1D3 points de santé mentale pour avoir survolé le livre. Un deuxième et un troisième succès en **Langue : espagnol** combinées avec un test **d'Intuition -20 %**, permet d'apprendre les sorts Invoquer l'Esprit de Pebble Hill (Appeler/Congédier Yog-Sothoth) et Invoquer le Fantôme Qui Marche de Pebble Hill (Invoquer/Contrôler un Vagabond Dimensionnel). Après avoir survolé le livre, tout investigateur qui ne sera pas

Yog-Sothoth est la clé et la porte. Yog-Sothoth est l'espace et le temps. Yog-Sothoth plus que tout, est le point où les dimensions se rencontrent. Ceux qui connaissent Yog-Sothoth se perdent là, car Yog-Sothoth les attire et les emprisonne à jamais parmi ses courbes fugitives et ses sphères changeantes.

Documents de l'Au-delà n°9

Yog-Sothoth possède un noyau, où les dimensions se rencontrent et où des transformations peuvent prendre place. Cependant, il arrive que la transformation ne soit pas toujours complète, et nous restons alors prisonniers des deux mondes. Être fragmenté entre deux mondes est un enfer encore plus grand que d'être entièrement déplacé dans une dimension que l'on n'a pas choisie.

Documents de l'Au-delà n°10

Extrait du chapitre 18 : les Chamans du grizzli

Les tribus costanoannes, miwoks et ohlones de la Bay Area savaient toutes que les chamans du grizzli pratiquaient leurs rites à un endroit nommé Pebble Hill, et que cet endroit était une source d'esprit du mal gigantesque et terrible. Ces esprits volaient les esprits de ceux qui pénétraient sur leur territoire, même si ces phénomènes ne survenaient que durant des laps de temps très courts, habituellement tous les trois à huit ans. Les chamans du grizzli qui vénéraient les esprits de Pebble Hill pouvaient invoquer ces êtres terrifiants, connus sous le nom de Clé et de Porte. Cependant, les chamans étaient immunisés à la maladie associée à Pebble Hill. Ils levaient leurs couteaux de métal pur et appelaient des démons terribles qu'ils appelaient les Fantômes Qui marchent, des démons qui pouvaient les faire voyager entre la Terre et les royaumes des esprits. On disait alors que le seul moyen de contrer la malédiction était de pénétrer volontairement dans le royaume des esprits, et d'y trouver la piste menant à la source qui montrait le chemin du retour.

Documents de l'Au-delà n°11

Mythes des Chamans du Grizzli Rumsens

Ce livre fut écrit en 1781 par Pedro Maldonado, un moine franciscain. Son texte contient des observations sur les tribus costanoannes, miwoks, et ohlones de la Bay Area, tandis que les derniers chapitres sont consacrés aux chamans du grizzli et à leurs rituels magiques. La conclusion de l'ouvrage mentionne Pebble Hill, indiquant que toutes les tribus considéraient cet endroit comme hanté par des esprits mauvais, et que pourtant il restait sacré pour les chamans du grizzli. Il mentionne également que les chamans du grizzli peuvent seulement être invoqués quand une représentation d'eux est effectuée dans le monde terrestre et vue par de nombreuses personnes. .

Complexité : Ardu (50%)
Durée : Semaines
Mythe : 1
SAN : 2
Sortilèges : Invoquer Esprit de Pebble Hill (Appeler / Congédier Yog-Sothoth) et invoquer le Spectre Marchant de Pebble Hill (Appeler / Lier un Voyageur Dimensionnel).

arrivé à cette conclusion par lui-même pourra effectuer un test de **Mythe de Cthulhu** pour réaliser que les esprits de Pebble Hill ont un lien avec le Dieu Extérieur Yog-Sothoth. Un investigateur qui étudie le sortilège Invoquer l'Esprit de Pebble Hill (Appeler/Congédier Yog-Sothoth) réalisera que la description de Pebble Hill comprend celle d'un grand monument de pierre situé en son centre, et requis pour invoquer ce Dieu Extérieur.

Des investigateurs qui se sont écartés de leur but initial pour assister le Professeur Colbert et qui lui ont confié la nature de leurs recherches seront mis sur la piste d'une source de renseignements qui pourrait leur être utile, un passage tiré d'un exemplaire du Nécronomicon détenu par la Collection Pharr. Colbert transmettra cette information à Randolph Coutts, qui à la fin de la journée, amènera les investigateurs dans une salle hermétiquement close. Il tirera d'un coffre fermé un ouvrage très ancien, la traduction d'Olaus Wormius. Il ouvrira le livre à la page que lui a spécifié le Professeur Colbert. Le passage, tout comme le livre, est écrit en latin. Si les investigateurs ne peuvent le lire par eux-mêmes, Coutts leur traduira. Ce passage est reproduit dans les *Documents de l'Au-delà n°12.* Lire ce passage est dérangeant, et coûte aux investigateurs 1D3 points de santé mentale tout en augmentant leur compétence **Mythe de Cthulhu** de 1 % (à moins qu'ils n'aient déjà lu ce terrible ouvrage, dans ce cas ils en savent déjà bien assez !)

Des Nouvelles de Parker Biggs

Quelques jours après l'avoir rencontré au Petit Prince, un investigateur remarquera un article de journal signalant la disparition de Parker Biggs (*Documents de l'Au-delà n°13*). Si nécessaire, cet article devrait convaincre plus encore les investigateurs de l'urgence absolue à résoudre les mystères liés à la Noire Démence. Si les investigateurs suivent cette piste grâce à d'éventuels contacts qu'ils pourront posséder dans la police, ils découvriront que l'inspecteur en charge de l'affaire, Samuel Morehouse, n'a rien de plus sur le cas. En fait, il est bloqué car ses pistes se sont toutes révélées être des culs-de-sac.

Retour au Tenderloin

Pour retrouver Clarisse Whitman, les investigateurs devront retourner dans le quartier du Tenderloin et mener des recherches à proximité du Petit Prince. Des tentatives menées dans la rue amènent généralement comme réaction une galerie de regards vides, même si les investigateurs possèdent une photographie de Clarisse. Toutefois, après 1D3 heures, faites effectuer par l'investigateur qui a le POU le plus élevé un test de **Volonté**. S'il est réussi, un jeune livreur de journaux nommé Justin se rappellera avoir vu une femme ressemblant à la description de Clarisse il y a un ou deux jours. Il indiquera que la jeune fille n'était pas aussi jolie et propre qu'elle l'est sur la photographie. Elle était au contraire vêtue de guenilles, et farfouillait dans les ordures à la recherche de nourriture. Le garçon paraît subitement nerveux, et si on le convainc d'en dire plus grâce à un test de **Persuasion** réussi, il laissera entendre qu'elle n'était pas seulement une sans-abri de plus, mais qu'elle était folle à lier, sauvage, comme si elle avait complètement perdu l'esprit. Le livreur pourra fournir des indications pour atteindre le terrain vague sur lequel il l'a aperçue.

S'ils suivent ses directives, les investigateurs atteignent en effet le terrain vague en question. C'est un endroit sombre et désolé, plein de déchets et de débris issus d'une maison qui était dressée là plusieurs années en arrière. L'endroit recèle de nombreux endroits où se cacher. Trois des côtés du terrain vague sont entourés de grands immeubles, et quelques passages étroits permettent d'en sortir. Faites effectuer à chaque investigateur un test de **Trouver Objet Caché.** Celui qui obtient le résultat le plus bas retrouve automatiquement Clarisse, blottie dans un coin. Celle-ci est épuisée, sale, couverte de coupures et de bleus et complètement terrorisée. Les investigateurs remarqueront facilement qu'elle est également constellée de tâches laissées par la Noire Démence, tandis qu'un test de **Médecine** réussi indiquera qu'elle est dans un état nécessitant une hospitalisation d'urgence. Si les investigateurs l'appellent ou essaient par d'autres moyens d'attirer son attention, elle reste sourde et aveugle à leurs efforts. S'ils la touchent ou qu'ils tentent de la soulever pour l'amener hors de cet endroit, elle se met à crier si fort que sa voix résonne dans tout le quartier.

Ce bruit attire l'attention d'autres sans-abri infectés par la Noire Démence (voir page 161 pour les renseignements sur ces assaillants). Ils sortent des coins sombres et des passages étroits, et avancent en masse vers les investigateurs. En réalité, ils ne voient que Clarisse et trébuchent sur les investigateurs qui sont sur leur chemin. Ils bloquent toutes les voies de sortie, et leurs mains et leurs corps se massent contre les investigateurs, couvrant ces derniers de crasse et de germes de maladie.

Le gardien devrait utiliser autant de sans-abri qu'il est nécessaire pour s'assurer que les investigateurs sont infectés par la Noire Démence. Même si cela est quelque peu artificiel, un tel déroulement fera en sorte que le scénario soit pleinement exploité et achevé de façon satisfaisante. Même si c'est une scène importante, si un investigateur fait tout ce qu'il faut pour s'assurer de ne pas être infecté, ne recourrez pas à des manœuvres irréalistes pour trouver la parade à leurs précautions.

D'autre part, certains investigateurs pourront souhaiter entrer délibérément dans le royaume de Yog-Sothoth, en particulier s'ils sont armés des sortilèges et d'un savoir qui leur permettra de retrouver leur chemin pour rentrer. Peut-être des investigateurs particulièrement brillants sauront-ils exactement ce qui doit être fait, après tout.

Des interstices entre les plans

A un moment de l'histoire, tous les investigateurs ou presque devraient succomber à la Noire Démence. Le moment où cela survient est partiellement à l'appréciation du gardien, partiellement fonction des actions des investigateurs. Comme dans de nombreux scénarios de *L'Appel de Cthulhu*, plus les investigateurs ont effectué de recherches avant d'être confronté au point d'orgue du scénario, plus grande sera leur chance de survivre et de rentrer chez eux.
Toutefois, le passage dans le royaume de Yog-Sothoth prend un certain temps, au moins une journée et parfois plus. Chaque investigateur infecté perd toutes les deux heures un point de magie et souffre d'une baisse temporaire de 5 % dans toutes les compétences liées à la perception. Le monde devient progressivement plus sombre, plus gris. Il semble présenter de plus en plus de courbes et de moins en moins d'angles et de coins. Étrangement, quand les investigateurs se regardent entre eux, ils ne se modifient pas et restent immobiles, constituant un ensemble d'images nettes et figées. C'est un processus terrifiant, qui coûte 1/1D6 points de santé mentale quand les investigateurs réalisent ce qui leur arrive. Quand il ne leur reste plus qu'un point de magie, la transformation est achevée, et les investigateurs se retrouvent dans le royaume de Yog-Sothoth. Il est possible qu'ils aient une journée de marge pour terminer leurs recherches entre le moment où ils sont infectés et celui où ils sont perdus. Cette journée pourrait bien leur sauver la vie plus tard.

L'autre aspect déplaisant de cette transformation est que dans le cas où les investigateurs ne resteraient pas dans le quartier du Tenderloin, ils n'auront aucune chance de survie. S'ils restent éloignés, le gardien pourra faire intervenir un allié comme le Professeur Colbert ou Mack Hornsby pour les ramener dans le Tenderloin, dans l'espoir peu judicieux de trouver un remède à leur mal. Des investigateurs qui sombreraient dans la folie peuvent également avoir le pressentiment qu'ils doivent retourner dans le Tenderloin s'ils espèrent pouvoir s'en sortir.

Nouvelle disparition dans le Tenderloin

Le restaurateur controversé Parker Biggs toujours porté disparu

M. Parker Biggs, propriétaire et gérant du Petit Prince, un restaurant « français » situé dans le quartier du Tenderloin, est porté disparu depuis quelques jours, et la police suspecte à présent quelque mauvais coup. M.Biggs, qui possède un passé haut en couleur, comportant de nombreux délits, n'a pas été vu depuis un certain temps. Il a de nombreux ennemis connus, et la police privilégie la thèse du règlement de compte.
Le jour précédant la disparition de M.Biggs, il se serait plaint de migraines, de troubles de la vue et de fourmillements. Les policiers pensent que ces signes tendent à prouver qu'il était soit sous l'influence de la drogue, soit empoisonné. La dernière fois que M. Biggs a été vu, il s'éloignait de son restaurant à pied, tard dans la nuit, après qu'un incident l'ait opposé à des clients inhabituels, sans que cela puisse être lié à sa disparition.
Quiconque possède des renseignements quant à l'endroit où pourrait se trouver M. Biggs est encouragé à contacter sans plus attendre le San Francisco Police Department.

Documents de l'au-delà n°13

Traduction d'un extrait de la traduction latine du Nécronomicon effectuée par Olaus Wormius

Il est également inexact de croire que l'homme est le plus ancien ou le dernier des maîtres de la Terre, ou que la majeure partie de vie et de substance sur Terre se déplace toute seule. Les Anciens furent, les Anciens sont, et les Anciens seront. Non pas dans les espaces que nous connaissons, mais entre eux. Ils s'y déplacent sereins dans leur puissance primordiale, sans dimension et invisible à nos yeux. Yog-Sothoth connaît le portail. Yog-Sothoth est le portail. Yog-Sothoth est la clé et le gardien du portail. Passé, présent, futur, tous sont un dans Yog-Sothoth. Il sait où les Anciens surgirent, et sait où ils surgiront de nouveau. Il sait où ils ont foulé les champs terrestres, et où ils les foulent encore, et pourquoi personne ne peut les voir tandis qu'ils marchent. Grâce à leur odeur, les hommes peuvent parfois avoir conscience de leur présence, mais personne ne connaît leur apparence, en ne parlant que des traits qu'ils ont transmis à l'humanité. Il en existe un grand nombre, dissemblables comme l'Eidolon le plus pur est éloigné de cette forme que l'on ne voit ni ne sent qui est Eux. Ils marchent, invisibles et malveillants, et nichent dans des endroits reculés, où les Mots ont été prononcés et les Rites hurlés à leurs Saisons. Le vent baragouine avec leurs voix, et la terre murmure avec leur conscience. Ils courbent la forêt et écrasent la ville, cependant ni la forêt ni la ville ne peuvent voir la main qui châtie. Kadath, dans ses désolations froides, les a connus, mais quel homme connaît Kadath ? Le désert de glace du sud et les îles englouties de l'Océan cachent des pierres sur lesquelles leur sceau est gravé, mais qui a contemplé la ville glacée engloutie ou les tours depuis longtemps scellées, couverte d'algues et de bernacles ? Le Grand Cthulhu est leur cousin, mais il ne peut les surveiller que furtivement. Ia Shub-Niggurath ! Tu dois savoir qu'ils sont engeance et malignité. Leurs mains sont sur ta gorge, pourtant tu ne les vois pas. Et leurs demeures ne font qu'un avec ton seuil gardé. Yog-Sothoth est la clé de la porte, là où les sphères se rencontrent. L'homme dirige aujourd'hui là où dirigeaient autrefois. Ils domineront de nouveau où l'homme domine à présent. Après l'été vient l'hiver, après l'hiver vient l'été. Ils attendent, patients et puissants, car ici ils régneront de nouveau.

Documents de l'Au-delà n°12

Le domaine de Yog-Sothoth

Quand la transformation qui frappe les investigateurs se termine, ils se retrouvent dans un monde constitué de bulles grises qui s'étendent à perte de vue. Il est impossible de juger de leur taille ou de la distance à laquelle elles se trouvent, comme si elles s'étendaient dans toutes les directions, à l'infini. La gravité semble ne s'appliquer qu'aux investigateurs, pas aux bulles qui se déplacent dans n'importe quelle direction, changeant de forme et de taille de façon totalement aléatoire, apparaissant puis s'évanouissant dans l'air. Quelquefois, une énorme bulle de plusieurs centaines de mètres de diamètre qui semble être à des kilomètres est en fait une toute petite boule à portée de main, même si quand on avance la main, on ne touche rien. D'autres fois, les



Le Royaume de Yog-Sothoth



Clarisse Whitman

18 ans, fille rebelle et pourtant perdue

Clarisse était une jolie jeune fille aux cheveux auburn et frisés et aux grands yeux verts. Aujourd'hui, elle est épuisée, maigre, sale et couvertes de plaies. Voici quelque temps qu'elle est prisonnière dans le royaume de Yog-Sothoth, et qu'elle ne perçoit plus le monde dans lequel elle évoluait. Elle a jusqu'à présent survécu en se nourrissant de miettes de nourritures et d'eau sale qui ont également abouti dans cette dimension. Malheureusement, la meilleure chance qu'ont les investigateurs de sauver Clarisse est de la retrouver dans le royaume de Yog-Sothoth et de la ramener avec eux. L'éloigner du quartier du Tenderloin dans son état actuel ne résultera qu'à la voir lentement mourir de faim et de déshydratation, même si elle amenée dans un hôpital. Si c'est ce que les investigateurs font, elle sera confiée aux soins du Docteur Barrow.

Les caractéristiques de Clarisse indiquées entre parenthèses sont celles qu'elle avait avant cette histoire et qu'elle retrouverait si elle était sauvée. La plupart de ses compétences ne sont utilisables que dans le royaume de Yog-Sothoth.

Caractéristiques

APP	08 (16)	Prestance	40 %
CON	10 (13)	Endurance	50 %
DEX	12 (16)	Agilité	60 %
FOR	08 (10)	Puissance	40 %
TAI	09	Corpulence	45 %
ÉDU	12	Connaissance	60 %
INT	12	Intuition	60 %
POU	13	Volonté	65 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10 (11)
Santé Mentale	48

Compétences

Négociation	45 %
Athlétisme	60 %
Dissimulation	30 %
Crédit	60 %
(01 % dans son état actuel)	
Baratin	60 %
Écouter	40 %
Persuasion	75 %
Psychologie	55 %
Discrétion	40 %
Trouver Objet Caché	50 %
Séduction	70 %

Combat

• Bagarre	20 %

bulles se déplacent si rapidement qu'une sensation de vertige ébranle les investigateurs qui, mis à part du point de vue de leurs perceptions, ne sont pas affectés par ces étranges changements de rythme.

Le monde invisible autour des investigateurs semble réel, mais ils n'y perçoivent rien, comme s'ils étaient au milieu des airs, dans le vide. Quand les investigateurs font leur entrée dans ce royaume, ils sont invariablement perturbés et désorientés. Ils perdront 1D2/1D10 points de santé mentale. Un investigateur qui sombrerait dans la folie pourrait effectuer un test de **Mythe de Cthulhu** pour réaliser qu'il se trouve dans le royaume de Yog-Sothoth, et qu'il est à présent au-delà du temps et de l'espace comme nous les comprenons. Les seules choses qui resteront claires pour les investigateurs seront leurs propres corps, leurs vêtements et leurs compagnons d'infortune.

Rencontres étranges

Les investigateurs ne sont pas les seuls à être perdus dans ce royaume, et de nombreux habitants du Tenderloin s'y sont aussi égarés pendant des années. Il devient clair que les investigateurs sont victimes d'une épidémie. Mis à part les êtres humains, des animaux et même des monstres qui voyagent entre les dimensions y parviennent de temps en temps. À la suite se trouve une liste de rencontres étranges qui pourront être utilisées pour leur donner un panorama plus étendu de ce monde étrange. Le gardien est libre d'ajouter des événements de son cru.

Chute d'oiseaux morts

S'ils réussissent un test de **Trouver Objet caché**, les investigateurs remarquent un vol de moineaux qui traverse l'air. Pendant leur vol, ils s'arrêtent subitement, morts, et tombent sur le sol près des investigateurs. La plupart des volatiles sont morts avant même de toucher le sol, mais d'autres bougent encore, le cou et les os brisés. Assiste à cette scène coûte 0/1D3 points de santé mentale. De retour dans la dimension terrestre, ces oiseaux furent affectés par la Noire Démence. Ne pouvant pas voir où ils volaient, ils s'écrasèrent contre une façade d'immeuble.

Le Combat

De retour dans la dimension terrestre, les investigateurs sont impliqués dans une bagarre contre des voyous, une rencontre qu'ils ne peuvent percevoir dans ce monde. Cela débute par un investigateur qui est subitement secoué par une force invisible, puis renversé sur le sol. Il subit une blessure de 1D2 points de vie. Puis la même chose survient à un autre investigateur. C'est une expérience particulièrement traumatisante, qui causera une perte de 0/1D2 points de santé mentale. Après cela, les investigateurs prennent part à un vrai combat. Leurs torses et visages se couvrent de bleus et de coupures, comme ils sont bousculés et frappés à coups de poings et de pieds. Chaque investigateur perd alors 1D3 points de vie par round, ainsi que 0/1D4 points de santé mentale en réaction au traumatisme causé par ces attaquants invisibles. La meilleure façon de mettre fin aux attaques est de se coucher sur le sol et d'y rester immobile, en faisant semblant d'être hors de combat, même si les investigateurs peuvent essayer de riposter. Dans ce cas, ils utiliseront seulement un quart de leurs compétences de combat. Après quelque temps, les assaillants s'en vont, et sont à présent infectés eux aussi par la Noire Démence.

Les rats

Le rat est un animal commun que l'on rencontre souvent dans cette dimension. Des investigateurs peuvent remarquer des individus isolés, et essayer de les capturer afin de s'en nourrir, si nécessaire. Mis à part les infections et les maladies dont ils sont porteurs, les rats ne constituent pas une menace quand ils sont seuls. Mais quand des centaines de ces créatures se regroupent, elles peuvent devenir beaucoup plus féroces et dangereuses. Affamés, comme le sont les investigateurs, les rats s'attaquent les uns les autres très régulièrement, mais quand d'autres formes de nourriture font leur apparition (comme des investigateurs bien en chair), elles gagnent les faveurs des rongeurs. Les rats pourront également être aperçus en train de fuir en masse quelque chose d'invisible, mais la nature exacte de ce qui les pousse à fuir ainsi restera un mystère. Consultez le chapitre sur les animaux dans le *Malleus Monstrorum* pour obtenir des règles sur les hordes de rats.

Parker Biggs

Les investigateurs auront sans doute déjà fait la connaissance du propriétaire du Petit Prince dans son établissement, juste avant qu'il ne s'évanouisse dans cet étrange royaume. Biggs est toujours la brute épaisse qu'il était avant, mais la peur et l'épuisement ont modifié son tempérament de façon sensible.

Biggs sera sans doute arrivé dans le royaume de Yog-Sothoth quelque temps avant les investigateurs, et il connaîtra par conséquent la Maison Disparue, qui sera décrite plus loin. Il aimerait y retourner, car il est persuadé que ses habitants pourraient savoir quelque chose sur la façon de s'échapper de cet étrange endroit. Peut-être y a-t-il une carte ou quelque chose d'équivalent, ou même un passage caché qui ramène dans le monde normal.

Biggs est un électron libre pour le gardien, et il pourra au choix se joindre aux investigateurs et les aider à s'échapper, ou leur causer des ennuis. Si les rencontres précédentes avec les investigateurs ont amené à Biggs des ennuis durables, comme une blessure sérieuse ou la perte de son restaurant, l'avoir de leur côté sera pour le moins une gageure. Sa réaction sera fonction de la façon dont les investigateurs le traitent à présent. Ceux qui lui parlent avec mépris, le rabaissent montrent de la crainte ou le gardent en dehors de



Temps, Espace et Bien-Être général

La dimension de Yog-Sothoth est très différente de celle de la Terre, et quelques règles gouvernent dans ces conditions particulières :

Points de Magie : quand les investigateurs arrivent dans cette dimension, ils n'auront qu'un point de magie. Ces points sont régénérés dans cette dimension, mais ils sont récupérés de façon aléatoire. Après une scène ou une rencontre, chaque investigateur effectuera un test de **Volonté**. Ceux qui réussiront récupéreront 1D6 points de magie, tandis que ceux qui échoueront perdront le même montant, sans jamais descendre en dessous d'un point. L'utilisation de sortilèges et d'autres éléments peuvent par contre réduire les points de magie à zéro.

Les Taches Noires : dans ce royaume, l'ombre qui couvre leur peau n'est pas visible. Les investigateurs ont une apparence normale.

Jour et Nuit : les investigateurs sont toujours affectés par la lumière et la chaleur du soleil, et par le froid et l'humidité de la nuit. Quelquefois, les investigateurs apparaissent nimbés de lumière et faciles à repérer, mais quand il fait nuit sur Terre, ils ne voient leurs compagnons que comme des ombres noires indifférenciées, une vision qui cause une perte de San de 0/1D4 points la première fois que cela survient. Le climat affecte de la même façon les investigateurs qui peuvent alternativement avoir chaud, froid, ou passer par d'autres stades intermédiaires, en fonction de l'heure du jour ou de la nuit, et de la saison dans laquelle ils se trouvent.

Blessures physiques : Les enveloppes physiques des investigateurs sont restées dans la dimension de la Terre, et peuvent dont être blessés sur celle-ci, même si cela ne paraît pas évident au premier abord. De temps en temps, faites effectuer des tests de **Volonté**. Si un échec est obtenu, l'investigateur se retrouve avec une blessure dont il ne peut expliquer la provenance. Ils trébuchent en fait sur des obstacles invisibles (un trottoir en mauvais état), se cassent le nez qui saigne abondamment (en rentrant dans un mur), sont victimes de coups à la tête (impliqués dans une bagarre) ou sentent des morsures sur leurs jambes (des rats les grignotent pendant la nuit). Des dégâts allant de 1D2 à 1D6 seront infligés en fonction des circonstances.
Avec le temps, les investigateurs peuvent apprendre à éviter ces blessures, en se mouvant lentement et en améliorant leur coordination dans un monde dénué de sens. Cela revient à utiliser la compétence d'**Athlétisme**. Des investigateurs pourront utiliser Athlétisme à la place de Volonté pour se déplacer avec précaution. De plus, s'ils obtiennent trois réussites consécutives en Athlétisme, ils pourront dès lors se mouvoir librement sans subir de dommages (même s'ils ne pourront toujours pas courir ou réaliser des actions physiques complexes sans subir des dégâts importants).

Temps et Espace : Yog-Sothoth est le temps et l'espace, et dans sa dimension, des phénomènes spatiaux et temporels étranges surviennent fréquemment. Par exemple, tandis qu'un investigateur pensera qu'ils sont prisonniers dans ce monde depuis des mois, un autre pourra estimer que le temps passé dans le royaume n'excède pas quelques heures. Le temps que durera une journée sera donc ressenti de façon différente par chaque investigateur et une même journée pourra sembler interminable ou au contraire passer très rapidement. Les investigateurs qui parviendront à quitter ce royaume pourraient réaliser que des mois voire des années ont passé depuis qu'ils ont été emprisonnés.

Mémoire : comme le temps et l'espace sont organisés en un système de poches et de circuits que les humains ne peuvent comprendre, se souvenir du passé est ici un autre problème. Les investigateurs pourront se retrouver en train de faire quelque chose, comme manger des restes de nourriture ou un rat mort qui s'est également perdu dans ce royaume, pour finalement se rappeler seulement que l'expérience ou le goût lui sont familiers. De même, ils pourront rencontrer d'autres personnes piégées qui se souviennent d'eux, mais qui sont des étrangers aux yeux des investigateurs. La réciproque est vraie, et ils pourront eux aussi être confrontés à des personnes qu'ils ont déjà rencontrées mais qui ne se souviennent pas d'eux.

Possessions : mis à part les vêtements qu'ils portent sur eux, il est difficile pour les investigateurs de garder quoi que ce soit dans ce royaume. Dans le monde réel, ils perdent des objets, se les font voler, les laissent tomber. Leurs possessions peuvent aussi être avalées par la dimension parallèle à jamais. Quand les investigateurs pénètrent dans ce royaume, ils pourraient bien avoir avec eux leur revolver cal 45 favori et leur kit d'empreintes digitales, mais après chaque rencontre, faites effectuer un test de **Volonté** à chaque investigateur. Un échec indique qu'une possession a disparu. Dans le même temps, les vêtements qu'ils portent deviennent progressivement sales, déchirés, commencent à exhaler une odeur suspecte ou même parfois changent complètement.

Santé : même si les investigateurs ne s'en souviennent peut-être pas et qu'il est peu probable qu'ils se l'admettent à eux-mêmes, ils vivent en fait comme les sans-abri du Tenderloin. Cela implique qu'ils se nourrissent de restes de nourriture, qu'ils dorment dans les ruelles ou les caniveaux, qu'ils sont agressés par des voyous et régulièrement appréhendés par la police. Ils ne peuvent pas se rappeler des événements qu'ils subissent. Ils vivent à présent dans un monde insalubre. De temps en temps, le gardien pourra réduire la FOR, CON , DEX et APP d'un point ou deux, particulièrement si les investigateurs se découragent ou n'avancent plus. Si les investigateurs ne trouvent pas un moyen de s'en sortir, ils finiront par mourir ici.

Les Objets Trouvés

Les êtres humains ne sont pas les seuls à disparaître dans ce monde de bulles grises et de sphères changeantes. Les investigateurs auront l'opportunité de trouver une grande variété de débris et d'objets qui se matérialisent régulièrement dans ce royaume. La plupart des choses qui traversent sont des déchets sans intérêt même si certains peuvent avoir une application pratique. Bien entendu, ses objets n'apparaissent que dans le Tenderloin, là où l'influence de Yog-Sothoth est grande.

Les objets sans intérêt : ce seront sans doute ceux que les investigateurs trouveront en premier. Presque tout ce qui se trouve dans la rue peut avoir traversé : un morceau de chaussée suspendu en l'air, des herbes qui poussent dans un endroit incongru, un lampadaire, un pneu de Ford modèle T, une grille d'égout qui ne peut être bougée, une poubelle et tout autre objet qui traverserait l'esprit du gardien.

Les points d'eau stagnante : l'eau est parfois suspendue en l'air, comme si elle se trouvait dans un conteneur invisible. Elle est souvent sale et polluée, mais si les investigateurs ne boivent pas, ils souffriront très bientôt de déshydratation. La règle générale est que lors de chaque heure excédant une période de douze heures sans boire, l'investigateur perdra un point de vie. Cette eau, quoi que douteuse, permet de garder les investigateurs hydratés et vivants.

Les restes de nourriture : ils peuvent inclure des animaux morts comme des rats, des chats, des souris, des oiseaux ou des chiens, ou des restes de nourriture jetés avec les ordures ménagères ou par les restaurants. De temps en temps, on trouve un fruit, un sac égaré contenant des sucreries à moitié fondues, ou un sandwich à moitié mangé. Manger cette nourriture permet de rester en vie. La règle générale est pour chaque jour excédant le troisième sans manger, l'investigateur perdra un point de vie. Manger des animaux morts et putréfiés, qui plus est crus, pourra impliquer une perte de SAN pour les investigateurs si le gardien se sent d'humeur cruelle.

Journaux : c'est probablement le seul moyen pour les investigateurs d'apprendre ce qui se passe dans leur monde. Des pages issues du *Call*, du *Chronicle*, du *News* et du *Post* peuvent surgir du néant. Elles peuvent être utiles pour confectionner une doublure aux vêtements et se protéger contre le froid, mais aussi donner des dates qui permettront de déterminer à quelle vitesse le temps passe dans leur propre dimension en comparaison de la perception qu'ils ont de la marche du temps dans ce royaume. Un gardien particulièrement cruel pourra faire arriver un article dont le sujet est justement l'un des investigateurs, dont la mort vient d'être annoncée. L'article indiquera que ses biens ont été divisés entre les membres de sa famille. D'autres documents écrits pourront être trouvés, comme des factures, des tracts publicitaires, des papiers d'emballage alimentaire, et des listes de courses.

Quelque chose d'utile : les investigateurs pourraient trouver un couteau à cran d'arrêt ou une barre de fer pour se protéger, peut-être même une montre ou un bijou qui pourront être utilisés pour troquer. Des vêtements jetés, des chaussures ou d'autres objets potentiellement utiles feront parfois leur apparition.

leurs discussions se l'aliènent complètement. Au contraire, ceux qui résistent à ses tentatives d'intimidation, l'acceptent comme il est et le traitent en égal pourront le compter parmi eux. La façon la plus rapide de déclencher la colère de Biggs et de traiter une femme du groupe avec mépris ou lui manquer de respect.
Si Biggs prend un investigateur en grippe, il pourra aller jusqu'à essayer d'acheter son billet de retour vers San Francisco en offrant celui-ci comme sacrifice au vieux chaman du grizzli. Toutefois, si un investigateur devient un allié de Biggs, ce dernier restera à ses côtés jusqu'à la dernière minute, même en cas de circonstances dramatiques, s'ils en viennent là.

Clarisse Whitman

Cette pauvre jeune femme fut le catalyseur qui conduisit les investigateurs sur la piste qui les amena à leur situation actuelle. À San



Le vieux chaman du Grizzli

plus de 400 ans, adorateur de Yog-Sothoth

Caractéristiques

APP	01	Prestance	05 %
CON	16	Endurance	80 %
DEX	17	Agilité	85 %
FOR	15	Puissance	75 %
TAI	14	Corpulence	70 %
ÉDU	15	Connaissance	75 %
INT	20	Intuition	99 %
POU	25	Volonté	99 %

Valeurs dérivées

Impact	+2
Points de Vie	15
Santé Mentale	0

Compétences

Pratique artistique :	
- danse cérémonial	85 %
- chant	80 %
- musique	80 %
Athlétisme	70 %
Métier :	
- fabrication d'armes traditionnelles	75 %
Mythe de Cthulhu	55 %
Se cacher	70 %
Écouter	65 %
Persuasion	65 %
Médecine	80 %
Sciences de la vie : histoire naturelle	80 %
Sciences occultes	70 %
Persuasion	85 %
Psychologie	70 %
Discrétion	80 %
Trouver Objet Caché	80 %
Pister	70 %

Langues

Miwok	65 %
Ohlone	65 %
Rumsen	95 %

Combat

• Bagarre	75 %
• Dague enchantée dégâts 1D4+2+ impact	75 %
• Tomahawk dégâts 1D6+1+ impact (divisé par deux si lancé à plus de quinze mètres)	45 %
• Bâton enchanté dégâts 1D6+ impact	50 %

Sortilèges : Appeler/Congédier Yog-Sothoth, Appeler le Pouvoir de Vieil Homme Coyote (Appeler Pouvoir de Nyambe), Terrible Malédiction d'Azathoth, Infliger une blessure, Poing de Yog-Sothoth, Enchanter un couteau, Enchanter un bâton, Invoquer/Contrôler un vagabond Dimensionnel, Signe de Voor.

Le vieux chaman du Grizzli

À première vue, cet homme paraît avoir une tête d'ours, ce qui pourra provoquer une perte de SAN de 0/1D3 points, mais un test de **Trouver Objet Caché** permettra de déceler qu'il porte en fait une fourrure d'ours sur ses épaules. La tête, les dents et les griffes sont intactes. Le chaman apparaît comme un Indien d'une soixantaine d'années de la tribu depuis longtemps disparue des Rumsen, même s'il est en fait bien plus âgé. Son visage est déformé et ridé, comme s'il n'était plus tout à fait humain. Il porte des pantalons de cuir et des mocassins en peau de bison, tandis que sur son torse nu pendent de nombreux fétiches et colifichets qui incluent des serpents séchés, des colliers de dents et de plumes, des assortiments de perles, des grenouilles séchées, et même de doigts humains. Il tient en permanence une crécelle qu'il agite constamment, et qui donne un rythme sur lequel il semble danser. Il porte un long bâton dans son autre main.

À sa ceinture se trouve une dague uniquement constituée de cuivre. Cette dague est enchantée avec 5 points de POU et peut par conséquent être utilisée contre des créatures uniquement sensibles à la magie. Elle peut également être utilisée pour invoquer et contrôler des vagabonds dimensionnels que le chaman appelle chaque fois qu'il souhaite voyager de ce plan vers le plan terrestre et vice versa. Il n'entreprend que rarement ce voyage, car son corps se modifie très rapidement sur la terre. Dix minutes passées sur Terre le font vieillir d'une année entière. Dans le royaume de Yog-Sothoth, il ne vieillit pas du tout.

Le chaman possède également un bâton enchanté qui contient dix points de magie supplémentaires, qui sont régénérés en une journée. Ces points peuvent être utilisés pour lancer des sortilèges, mais pas pour se défendre contre des attaques magiques. Il porte également trois tomahawks, et peut en fabriquer d'autres en un ou deux jours si les siens sont perdus ou détruits.

Le dernier objet que le chaman possède est une petite poupée fabriquée en peau humaine, et remplie de sable. La ressemblance de l'effigie avec Johnny Colbert est frappante. S'ils côtoient le chaman de près, un test de **Trouver Objet Caché** permettra aux investigateurs de remarquer cet objet. S'ils parviennent à s'emparer de la poupée et à la détruire, le lien entre le chaman et Colbert est rompu, et la Noire Démence ne se propagera plus dans le Tenderloin. Malheureusement, ceux qui sont déjà affectés ne guériront pas mais au moins il n'y aura pas de nouvelle victime à déplorer.

Francisco, Clarisse était sûre d'elle, expansive, amicale et intéressée par le monde au sens large. Ici, elle est si effrayée qu'elle en a presque perdu l'esprit. Il est probable qu'elle sera avec les investigateurs quand ces derniers seront transférés dans le royaume de Yog-Sothoth. Quand ils pourront communiquer de nouveau, elle se collera aux investigateurs et ne les lâchera plus. Elle les suppliera sans cesse de trouver un moyen de la faire rentrer chez elle. Elle ressent également une rancune tenace contre Johnny Colbert, doublement quand elle réalise qu'il l'a abandonnée dans cet endroit.

Clarisse a appris que la séduction conjuguée à une apparence de jeune fille sans défense lui a maintes fois permis de manipuler les hommes et les plier à ses quatre volontés. Tout investigateur qui fera montre d'esprit de décision, qui sera fort (et si possible beau garçon, mais elle est prête à mettre ce point de côté tant qu'elle est coincée dans ce royaume) et qui proposera un plan pour s'échapper attirera son attention et gagnera son affection. Si le groupe se sépare, en particulier si Parker Biggs les rejoint ou leur cause des ennuis, elle se rapprochera des investigateurs qu'elle estimera les plus à même de les sortir de là vivants.

Contrairement à Parker, Clarisse se trouve dans ce royaume depuis pas mal de temps. Elle a vu la Maison Disparue et sait qu'elle est dangereuse car peuplée de sans-abri d'une sauvagerie extrême. Elle refusera d'y retourner. Elle dira qu'elle a entendu des rumeurs (elle ne souviendra pas à quelle occasion) comme quoi la maison contiendrait une carte qui permettrait de sortir de ce royaume, rejoignant les dires de Biggs sur ce point.

En outre, elle a vu le chaman du grizzli arpenter les environs comme s'il en était le dirigeant. Elle le décrit comme monstre à l'apparence maléfique. Ce qui perturba Clarisse plus que tout autre chose est que le chaman est l'image parfaite des peintures et dessins effectués par Johnny Colbert. Clarisse a également vu le Vortex Central, qu'elle pense être la demeure du chaman, et se rappelle y avoir aperçu un immense pilier de pierre. Si on lui demande une description du pilier, elle correspondra à la description de la pierre nécessaire pour appeler Yog-Sothoth, si les investigateurs connaissent ce sortilège.

Comme Parker Biggs, Clarisse permettra au gardien d'amener de la tension dans le groupe ou de leur fournir de précieux renseignements sur le royaume.

Le vieux chaman du Grizzli

Ce vieux chaman du Grizzli est le dernier membre de son peuple dans ce royaume et sur Terre. Comme il est arrivé ici par d'autres moyens que la Noire Démence, transporté qu'il a été par un Vagabond Dimensionnel, il n'est pas affecté par les obstacles invisibles car il n'a pas de corps sur Terre. Quand les investigateurs le rencontrent pour la première fois, ils le remarquent à une bonne distance d'eux, avant qu'il ne disparaisse derrière un angle invisible. Un test de **Trouver Objet Caché** réussi permettra de reconnaître l'individu représenté sur les peintures et les dessins de Johnny Colbert.

Le chaman du Grizzli a vécu dans la région de la Bay Area pendant plus de quatre cents ans à présent, même si là où il se trouve à présent, le temps n'a plus qu'une faible signification. C'est un adorateur dévoué de Yog-Sothoth, et il chasse fréquemment des victimes prisonnières dans ce royaume, qu'il amène jusqu'au Vortex Central où il les sacrifie à son dieu. Le chaman sera sans doute conscient de l'arrivée des investigateurs bien avant qu'ils ne le rencontrent, et il aura dès lors pour intention de les sacrifier un par un. Il est patient, prêt à attendre que certains s'éloignent du groupe ou qu'ils soient séparés par les événements. S'il est attaqué, le chaman se révélera un adversaire coriace qui utilisera des techniques de guérilla pour com-

battre, apparaissant et disparaissant derrière des barrières qui ne sont pas visibles dans ce monde. Il évite toute bataille qu'il sait ne pas pouvoir gagner, et se prépare à attaquer de nouveau quelques jours plus tard dans des circonstances plus favorables.

Les investigateurs qui réussissent des tests de **Discrétion** et **Se Cacher** peuvent suivre le chaman jusqu'au Vortex Central. S'il se rend compte qu'il est suivi, le chaman laissera les investigateurs suivre sa trace, en espérant que la seule vue d'un Dieu Extérieur sera suffisante pour les plonger dans la folie, en faisant ainsi des proies faciles. Si les investigateurs lui causent trop de soucis, il invoque un Vagabond Dimensionnel pour les enlever l'un après l'autre, de façon à ce qu'ils deviennent des cibles plus aisées à maîtriser à mesure que leur nombre diminue.


Le vieux chaman du Grizzli

La Maison disparue

À un moment donné, les investigateurs tomberont sur la Maison disparue. Jusqu'à présent, ils n'auront rencontré que des êtres humains, des animaux, et de petits objets qui sont tombés dans cette dimension. Mais quand une maison décrépite d'un étage apparaît, il convient de s'inquiéter. Jusqu'où s'étend l'influence de Yog-Sothoth? Si on le laisse faire, est-ce que toute la ville, la Bay Area ou même le monde entier migreront vers cette étrange dimension? Se poser de telles questions pourra amener des tests de santé mentale.

La maison est une vieille demeure en piteux état du Tenderloin, qui accueille de nombreux sans-abri victimes de la Noire Démence. De l'eau coule de fuites dans le plafond et permet d'étancher sa soif. Des rats se cachent dans les murs et fournissent une source de nourriture fraîche. Des objets usuels tels que des sacs de couchages ne disparaissent pas pour des raisons inexpliquées, et les habitants peuvent se déplacer en toute sécurité, sans risquer de se heurter à des obstacles invisibles et de se blesser. Si les investigateurs envisagent de s'installer dans la maison pour quelque temps, ils auront affaire à au moins une trentaine d'autres individus qui auront eu la même idée. Malheureusement, les habitants actuels ont été depuis si longtemps dans ce royaume qu'ils sont complètement fous, extrêmement violents, et sont prêts à tout pour protéger le peu de confort qu'ils ont dans cet endroit décati. Ils attaquent férocement et de façon désordonnée en hurlant comme des déments. Ils ont oublié depuis longtemps qu'ils ont un jour été des êtres humains.

Si les investigateurs parviennent à explorer la demeure, ils pourront trouver dans l'une des chambres de l'étage deux notes manuscrites perdues au milieu des décombres. Ces notes seront récupérées grâce à des tests séparés de **Trouver Objet Caché**. Les deux ont été tracés de la même main. L'auteur n'est pas identifié, et le papier est très ancien. La première note consiste en une série d'instructions qui, si elles sont suivies à la lettre, amèneront les investigateurs au Vortex Central (voir *Documents de l'Au-Delà n°14*). La seconde note est un chant dédié à la majesté qu'est le chaos rampant. C'est en fait le sortilège Contacter Nyarlathotep et peut-être appris après une semaine d'étude et un test **d'Intuition -20 %.**

Le Vortex Central

La source et le point central de cette dimension est Yog-Sothoth lui-même, connu ici sous le nom de Vortex Central. Son apparence est la même que quand il est invoqué sur Terre,

De l' entrée principale,
Tout droit 345 pas
À gauche, 213 pas
À droite, 905 pas
À droite, 34 pas
À gauche, 120 pas
En bas, 400 pas
S' arrêter, tourner à gauche
Et contempler

Documents de l'Au-delà n°14

La Maison Disparue

N

Etage

Chambre

Chambre

Placard

Placard

Chambre

Salle de bains

Chambre

Rez-de-Chaussée

Salon

Pièce vide

Garde-manger

Pièce vide

Salle à manger

Pièce vide

Cuisine

Sous-sol

Cave

0 3 6 9 12 15 mètres

mis à part que ses globes iridescents sont tous entremêlés dans une sorte de tourbillon. Peu importe de quel côté ils approchent, les investigateurs seront confrontés directement à l'œil du cyclone de Yog-Sothoth, un tunnel de globes qui tournoient comme s'ils s'échappaient par une évacuation. Bien entendu, contempler Yog-Sothoth à partir de l'intérieur de celui-ci est une expérience si terrifiante et horrible que tout investigateur qui devient temporairement ou définitivement fou s'enfuit dans les ondulations grisâtres, ou se jette directement dans le Dieu Extérieur où il est rapidement consumé. De quelque côté que ce soit, les pauvres investigateurs ne devraient plus faire surface.

À proximité, comme si c'était là le point focal de ce dieu tourbillonnant, se trouve un immense pilier de pierre de plus de dix mètres de haut. Ce pilier semble être constitué de basalte, qui paraît avoir été sculpté pour adopter sa forme actuelle, même si la pierre elle-même a été polie et usée par ce qui semble être des millions d'années d'érosion. De nombreux et étranges dessins ont été gravés sur la surface de la pierre. Ces symboles, à première vue, semblent être issus de la culture amérindienne, mais un examen plus minutieux leur conférera une origine étrangère. Les investigateurs qui ont lu *Mythes des Chamans du Grizzli Rumsen* et qui réussissent un test d'**Intuition** reconnaissent en la pierre Pebble Hill, s'ils ne font pas le lien par eux-mêmes. Une inspection minutieuse révélera que la pierre est couverte d'éclaboussures de sang, datant de périodes allant de très ancien à très récent. C'est là que le vieux chaman du Grizzli pratique ses sacrifices à Yog-Sothoth.

Les investigateurs devront agir vite ici, car près 1D6 rounds d'observation patiente, Yog-Sothoth passe à l'attaque. Il est bien plus puissant dans sa propre dimension, comme le reflètent ses caractéristiques.

Réussite et Echec

Il existe de nombreuses options disponibles pour les investigateurs emprisonnés dans la dimension de Yog-Sothoth. Certaines de ces options ne permettraient pas seulement aux investigateurs de sauver leurs vies, mais en sauveraient de nombreuses autres en sus.

L'utilisation du sortilège Invoquer/Contrôler un vagabond dimensionnel peut être envisagée pour appeler et lier cette créature, et lui ordonner de ramener les investigateurs sur Terre. Toutefois, chaque vagabond dimensionnel est limité par ses points de magie, qui déterminent combien d'investigateurs il peut transporter en une seule fois. Invoquer le vagabond sera également difficile si les investigateurs ne possèdent pas suffisamment de points de magie pour lancer le sortilège, et ils arrivent dans le royaume avec un niveau de points de magie très bas. De plus, l'invocation requiert un couteau constitué seulement de métal, et le seul disponible dans ce royaume est détenu par le vieux chaman du Grizzli.

Une option pour les investigateurs qui maîtrisent des sortilèges permettant de contacter des déités est d'appeler un autre Grand Ancien ou Dieu Extérieur pour venir à leur rescousse. Nyarlathotep est probablement la seule solution envisageable dans ce cas, et s'il est invoqué il apparaîtra sous la forme d'un humain élégant, aux vêtements immaculés. Il ne sauvera qu'un seul investigateur, et ce sauvetage s'accompagnera d'un prix à payer, qui sera bien entendu très lourd. Il pourra en échange de son aide posséder le corps de cet investigateur chaque fois qu'il le désire, pour aussi longtemps qu'il le souhaite et pour faire ce qu'il veut avec. Si l'investigateur accepte ces termes, il revient à San Francisco. Toutefois, pendant le reste de son existence, il souffre régulièrement de trous noirs, qui durent parfois des mois entiers, pendant que

Nyarlathotep utilise son corps pour ses besognes sur Terre. L'investigateur s'éveille régulièrement dans des endroits étranges du globe, et subit une perte de San de 0/1D3 points chaque fois que cela se produit. Il réalisera également qu'il est très souvent recherché car suspecté de crimes en série dans de nombreux endroits où il passe. Même si cette méthode ne sauve pas tous les investigateurs, elle peut permettre de terminer des recherches avortées et de sauver ainsi les autres.

Une autre option est d'utiliser le sortilège **Congédier Yog-Sothoth**. Étant donné l'immense POU de 400 du Dieu Extérieur dans cette dimension, obtenir les points de magie nécessaires se révélera une tâche titanesque : 80 points seront nécessaires pour s'assurer un maigre 5 % de chances de succès. Détruire Pebble Hill pourrait être une meilleure option, mais nécessiterait sans aucun doute des outils qu'on ne trouve pas dans cette dimension, comme des foreuses ou de la dynamite. Les investigateurs seront-ils prêts à prendre le risque d'un deuxième séjour dans le royaume munis d'un équipement approprié afin d'arrêter la Noire Démence à San Francisco ? Graver un signe des Anciens sur Pebble Hill et lancer le sortilège du même nom congédie de la même façon Yog-Sothoth.

L'option la plus simple mais la plus dangereuse est d'emprunter le Vortex Central. Le traverser demande 1D6+2 rounds, un laps de temps pendant lequel les investigateurs subissent les attaques de Yog-Sothoth. Ceux qui parviennent de l'autre côté se retrouvent à San Francisco en ayant seulement utilisé un point de magie, comme s'ils avaient emprunté un portail magique.
Les investigateurs qui suivent le vieux chaman du Grizzli jusqu'à Yog-Sothoth pourront remarquer que cet Indien est un adorateur favorisé qui n'est pas menacé pas sa déité. Les investigateurs, s'ils défont le chaman et endossent ses vêtements, réaliseront qu'ils peuvent emprunter le Vortex sans être inquiétés, Yog-Sothoth ne faisant pas de distinction entre les êtres humains à ce point. De nouveau, ce mode d'évasion ne fonctionnera que pour un seul investigateur.

Une fois de retour sur Terre, de nouveaux problèmes s'offrent aux investigateurs. Le premier est le passage du temps inégal entre les deux dimensions. Les investigateurs pourront penser être partis pour quelques semaines au pire mais lorsqu'ils reviendront à San Francisco, des mois ou même des années se seront écoulés. Pendant ce laps de temps, les investigateurs auront vécu comme l'un des sans-abri. La police les a déclarés soit disparus soit morts et leurs biens ont été transmis à leurs plus proches parents ou vendus, et leur **Crédit** est à présent de 01 %. Le risque est élevé que personne ne les croie s'ils indiquent qu'ils sont de retour et qu'ils sont de nouveaux eux-mêmes.

Si seuls quelques-uns des investigateurs parviennent à revenir, ils trouveront leurs compagnons à leurs côtés, couverts d'une étrange ombre noire. Ils sembleront ne plus avoir conscience du monde qui les entoure. Ils



vivent dans les rues du Tenderloin, malades, démunis, volant et mendiant pour survivre. Les investigateurs qui reviennent doivent toujours faire preuve de prudence, car toucher leurs vieux amis impliquerait que la Noire Démence fasse de nouveau effet sur eux, à moins qu'ils n'aient réussi à détruire l'effigie de Colbert que le chaman détient, qu'ils aient tué ce dernier ou banni Yog-Sothoth.

Les investigateurs pourraient penser que tuer Colbert est un moyen de briser le lien entre lui et le chaman du grizzli. Cette solution, toutefois, ne fonctionnera pas. À ce moment-là, la Noire Démence a infecté tant de personnes que s'en prendre à Colbert n'affectera pas le lien du chaman avec le monde terrestre. Tuer Colbert coûtera des points de santé mentale aux investigateurs quand ces derniers réaliseront qu'ils ont assassiné un innocent (enfin, presque).

Récompenses

Les investigateurs qui parviennent à s'échapper de la dimension de Yog-Sothoth et à revenir à San Francisco gagnent 1D6 points de santé mentale, plus un bonus de 1D4

LES HOMMES SAUVAGES

Partez du principe qu'ils ont tous les mêmes caractéristiques, et que chacun attaque avec une arme choisie dans la liste indiquée. Un seul homme possède une hache. Ils ne poursuivront pas les investigateurs hors des limites de la maison.

Caractéristiques

APP	03	Prestance	15 %
CON	08	Endurance	40 %
DEX	08	Agilité	40 %
FOR	12	Puissance	60 %
TAI	12	Corpulence	60 %
ÉDU	01	Connaissance	05 %
INT	06	Intuition	30 %
POU	04	Volonté	20 %

Valeurs dérivées

Impact	0
Points de Vie	10
Santé Mentale	0

Compétences

Écouter	35 %
Trouver Objet caché	35 %

Combat

- Bagarre 40 %
- Morsure 20 %
  dégâts 1D4 + infection avec une VIR de 5
- Gourdin 30 %
  dégâts 1D6 +Impact
- Couteau 30 %
  dégâts 1D4
- Hache 20 %
  dégâts 1D8+2

Perte de SAN : les investigateurs perdent 0/1D3 points de Santé Mentale la première fois que ces assaillants déments se ruent sur eux en masse.

points s'ils parviennent à retrouver leur vie d'avant de devenir sans-abri. Ceux qui ont sauvé Clarisse Whitman, Parker Biggs ou d'autres personnes gagneront deux points de santé mentale supplémentaires par personne sauvée. Les autres investigateurs ne rentrent pas dans cette catégorie. Sauver Clarisse est un bon moyen d'obtenir de l'aide de son père, qui souhaitera aider les investigateurs à retomber sur leurs pieds.
Tuer ou neutraliser le vieux chaman du Grizzli, ou détruire son effigie rapporte 1D10 points de santé mentale, car les investigateurs auront dans ce cas arrêté l'épidémie de Noire Démence dans le Tenderloin. Détruire Pebble Hill ou bannir par un autre moyen Yog-Sothoth de façon permanente – dans la mesure où les investigateurs parviennent également à retourner sur Terre – rapportera 2D10 points de santé mentale. S'ils parviennent à accomplir cet exploit, les épidémies de Noire Démence ne frapperont plus jamais le Tenderloin. Même si les sans-abri ne disparaîtront jamais complètement, leur nombre diminuera considérablement.

Et peut-être que les investigateurs apprendront quelque chose d'important sur eux-mêmes. Ils auront peut-être une toute nouvelle conscience de leur propre fragilité, et de combien il peut être facile de glisser dans une vie de destitution et de ruine, avec ou sans l'influence pernicieuse des Dieux Extérieurs.

YOG-SOTHOTH

Le Tout-en-Un

CON	800
DEX	01
FOR	N/A
TAI	variable
INT	40
POU	400

Valeurs dérivées

Impact	N/A
Points de magie	400
Points de vie	800

Attaques

- Toucher de la Sphère : 100 %*
  dégâts 1D6 points de CON perdus de façon permanente.
- Eclairs argentés 80 %
  dégâts : mort dans un rayon de cinq mètres.

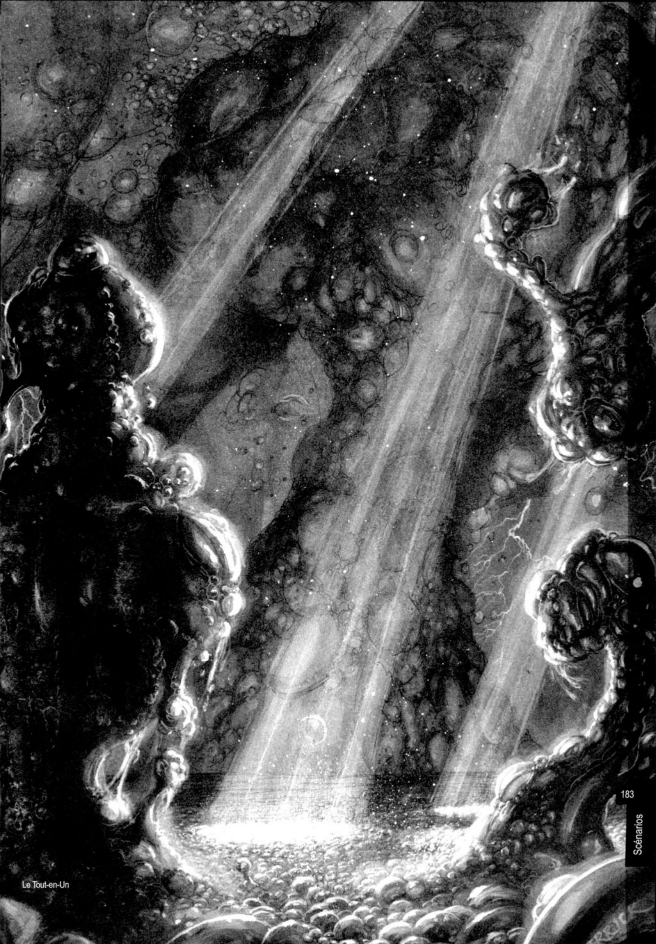
** les chances de succès sont diminuées de moitié si les cibles sont dans le tunnel tournoyant.*

Protection : aucune, mais seules les armes magiques peuvent blesser Yog-Sothoth

Sortilèges : autant qu'il le désire

Perte de SAN : voir Yog-Sothoth coûte 5/1D100 points de santé mentale.




Le Tout-en-Un

San Francisco

Localisation des scénarios

N

Ferry to Sausalito

Ferry to Tiburon

San Francisco Bay

Fort Mason

FISHERMAN'S WHARF

The Russian Gallery

California School of Fine Arts

Columbus Avenue

NORTH BEACH

The Embarcadero

Ferry to Oakland

Ferry to Alameda

Hyde Street Pier

Palace of Fine Arts

Lombard Street

MARINA

Union Street

RUSSIAN HILL

CHINATOWN

Montgomery Street

The Whitman Estate

Broadway

California Street

PACIFIC HEIGHTS

Connington Mansion

Professor Harold Colbert

FINANCIAL DISTRICT

American Union Bank

Coutts & Winthrop

SOUTH PARK

Hyde Street

Taylor Street

Mechanics' Institute

The Reece Estate

NOB HILL

Van Ness Avenue

TENDERLOIN

Jesuit College

Marlowe Café

Sutter Street

Post Street

Doctor's Hospital

Johnny Colbert's Apartment

La Petit Prince

SOUTH OF MARKET

San Francisco Police Department

Public Library

Pinkerton Detective Agency

HAYES VALLEY

HAIGHT

City Hall (Hall of Records)

China Basin

Hayes Street

Market Street

MISSION DISTRICT

St. Mary's Hospital

Park Sanatorium

CIVIC CENTER

Mission Rock

Potrero Point

POTRERO HILL

CASTRO

BUTCHERTOWN

SCENARIO

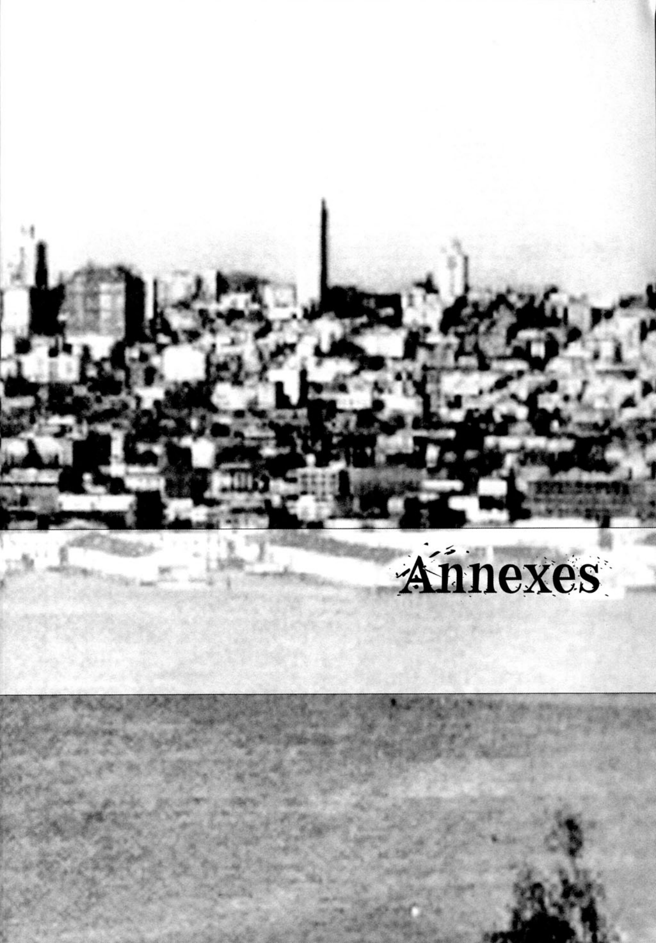
- ▼ Le Voyage en Ferry
- ▲ La Maison Westchester
- ★ La Couleur de ses yeux
- ● Au-delà des limites

0 1 2 3 kilomètres

0 1 2 3 miles

David Conyers 2005

Annexes



Un « bateau fantôme » aperçu dans le Golden Gate

Si le témoignage du sergent Garland Fitzsimmons du 2e Corps de photographes de l'Armée était considéré comme digne de foi, ceux qui croient aux spectres pourraient ajouter un vaisseau fantôme à la liste déjà impressionnante que notre ville peut proposer. Le sergent, incrédule, prenait des clichés de la pleine lune depuis les remparts de Fort Point tard dans la nuit quand, aux douze coups de minuit, il constata, dit-il, « qu'un brouillard curieusement épais s'engouffrait par le Golden Gate, comme s'il était poussé par un grand vent, sauf qu'il n'y avait pas de vent du tout ». Le sergent Fitzsimmons vit alors apparaître ce qui semblait être un navire d'origine exotique - « Comme une jonque chinoise », raconte-t-il – qui entrait dans la baie à grande vitesse, dissimulé dans la brume, les voiles lâches et mal grées, comme si le navire était à l'abandon. Fitzsimmons admet qu'il n'en crut pas ses propres yeux et c'est pourquoi il attendit le matin suivant pour avertir les garde-côtes. Les patrouilles de ces derniers ne trouvèrent rien qui ressemblât à ce qu'avait décrit Fizsimmons, mais indiquèrent qu'à minuit, cette nuit-là, le courant refluait de la baie à la vitesse de 15 nœuds. Par conséquent, la jonque spectrale devait soit être effectivement un fantôme, soit être doté du premier moteur à combustion interne qui fonctionne en silence. Le seul vrai mystère que notre journal ne peut comprendre est la raison pour laquelle le formidable sergent n'a pas jugé bon de photographier son bateau fantôme!

Ferry : Document n°1

Une contrefaçon mise à jour

Goddard Haley, curateur du Museum of Fine Arts de San Francisco, a annoncé que le tableau détenu par le musée intitulé “Le Chasseur” a été formellement identifié comme étant un faux. En nettoyant la toile avant de l'exposer, des officiels eurent un doute et soumirent le tableau au test de Schwartz-Howard, qui révéla que les pigments utilisés n'étaient pas disponibles avant 1890.

Cette peinture à l'huile avait été offerte en février dernier par Rose Connington de la Fondation Connington pour le progrès artistique. Mlle Connington indiqua que son cousin décédé, feu Francis Connington, avait procédé à une authentification lors de son achat, mais que depuis qu'elle avait hérité du « Chasseur » après sa mort, elle l'avait fréquemment confié à des musées pour des expositions. Par conséquent, elle n'a aucune idée quant au moment où la substitution a pu être effectuée.

Nos lecteurs fidèles pourront se rappeler qu'en 1906, Gregory Johnson, un artiste local, avait assassiné Francis Connington lors d'une tentative de voler cette même peinture, et qu'il avait été tué en tentant d'échapper à son arrestation par Charles Quill, qui appartenait alors à la police de San José.

Le Musée et la Fondation Connington offrent conjointement une récompense de 1000 dollars pour des informations qui permettraient de retrouver l'œuvre originale.

Les documents de Westchester n°3

Fin de carrière pour un meurtrier notoire

Tôt ce matin, Gregory Johnson fut abattu hors de son domicile alors qu'il tentait de fuir la police, venue l'appréhender pour le meurtre de Francis Connington, un homme d'affaire et amateur d'art de San Francisco . Il est mort de ses blessures peu après.

Johnson, qui avait été par le passé un artiste jouissant d'une certaine renommée, s'était introduit dans la demeure de Connington à San Francisco sous la fausse identité de Norton Longville. Le 8 avril, M. Connington pénétra dans sa galerie d'art et y surprit Johnson, aux prises avec Jack Ramsey, un gardien des lieux. Johnson tentait manifestement de dérober un tableau et tua Connington avant de profiter de la confusion pour s'enfuir tandis que Ramsey tentait sans succès de défendre son employeur.

L'enquête menée par la police de San Francisco révéla que Norton Longville était en réalité Gregory Johnson, dont la trace fut retrouvée dans la ferme familiale située près de San José. Tandis que la police de l'état, renforcée pour l'occasion par des éléments de la police locale, approchait de la ferme, Johnson tenta de prendre la fuite par l'arrière de la maison. M. Ramsey, qui était présent pour identifier le meurtrier, repéra le fugitif. Johnson fut abattu par Charles Quill, un membre de notre bonne police de San José.
Félicitations, Agent Quill.

[15 avril 1906]

Les Documents de Westchester n°1

Un notable de San Francisco assassiné

M. Francis Connington, le célèbre homme d'affaire et collectionneur d'art de San Francisco, a été assassiné hier après-midi, apparemment après avoir surpris un certain Norton Longville en train de voler un tableau.
Longville, un apprenti artiste, se trouvait dans la propriété de Connington grâce au concours de la Fondation Connington, qui lui permit de copier certaines toiles de son bienfaiteur afin d'améliorer sa technique.
Le gardien Jack Ramsey faisait sa ronde dans la maison quand il surprit Longville en train de s'emparer d'une toile, « le Chasseur », dont la valeur est estimée à 15 000 dollars.
M. Connington, apparemment attiré par les bruits de lutte, entra dans la galerie et fut tué par Longville, qui prit la fuite pendant que Ramsey tentait de sauver la vie de son employeur.
Dans tout l'état, les agents de police ont été prévenus de la fuite de ce criminel.

Les documents de Westchester n°2

Une page du journal intime trouvé dans la chambre « Zeus »

5 Avril 1906. J'ai hâte que tout cela se termine, et que je puisse protéger Beth de l'homme qui lui a causé tant de torts. Je pourrai peut-être opérer la substitution samedi, quand Connington rendra visite à Mme Milstone. Beth a perdu tout espoir de mariage avec Connington, mais c'est toujours douloureux pour elle de le voir tourner autour d'une femme qui ne lui arrive pas à la cheville. Peut-être pense-t-il lui avoir donné assez avec sa fille bâtarde. La petite Frances est la petite fille la plus intelligente et jolie que j'ai jamais vue, mais rien ne conviendra à Connington, mis à part d'avoir une portée de marmots aux visages chevalins, que lui donnera Angina Milstone. Pas étonnant que Beth unisse sa destinée à la mienne à présent. Ce qu'il a perdu fera mon bonheur. Ramsey s'est intéressé à mon « travail » récemment. Au plus mauvais moment. Il fallait s'y attendre avec ce crétin

Les documents de Westchester n°4

M. Whitman

Vous avez aimé les photos ? Nous ne pensons pas, et nous voulons vous dire qu'il y en a plein d'autres. Nous pensons aussi que c'est le genre de documents que la presse de San Francisco aimerait voir, pas vrai ?
Si vous voulez le reste des photos et les négatifs, et que cette triste affaire reste secrète, préparez 10 000 dollars en cash pour nos bons services.
Nous vous recontacterons très bientôt.

X

Documents de l'au-delà n°1

~~Apt 3. 412 Eddy St~~
~~Apt 5. 206 Hyde St~~
Apt 302. 250 Geary St

Les Documents de l'Au-delà n°6

Très cher Johnny

Comme j'ai apprécié notre petite escapade la nuit dernière !
Même si je dois dire que ta familiarité avec ces dames françaises de la rue m'a surpris.. Mais il est vrai que tu es, comme tu le dis si bien, un homme du monde et qu'il faut s'attendre à ces petites indiscrétions.
Avant que j'oublie, en prenant le taxi pour rentrer chez moi hier soir, j'ai encore aperçu ces vagabonds qui traînaient près de ton appartement. Ils me font vraiment peur. Ils semblent être couverts de cette noirceur qui ressemble à une ombre. Ils ont cette lueur dans les yeux que je vois parfois dans les tiens quand tu n'es pas toi-même. La prochaine fois, il faudra que tu m'accompagnes au taxi, car j'ai peur qu'ils ne s'en prennent à moi s'ils me voient seule de nouveau.
Malgré tous tes défauts, j'ai hâte de te revoir, et de passer une autre nuit dans l'un de ces salons privés d'Ellis Street. Et j'ajoute que oui, j'ai décidé de t'autoriser à me peindre, si tu le veux toujours. Je pense que ce sera amusant, un peu coquin aussi. Peut-être une peinture de moi t'apportera finalement la gloire que tu recherches si ardemment et les critiques élogieuses de la presse, au contraire de ce que ces journaux ont écrit sur toi ces derniers temps.
Si père savait ce que je fais avec toi !

Ton adorée

Clarisse

Documents de l'au-delà n°2

Une autre exposition de Colbert fermée

Les peintures obscènes montrent leur hideux visage dans une galerie de North Beach

L'artiste controversé Jonathan Colbert a vu une deuxième exposition de ses peintures fermée dans la petite Russian Gallery de North Beach, après que le public se soit plaint de la nature licencieuse et immorale de ses sujets.
L'immigrée russe et propriétaire de la galerie, Mme Irena Kreniak, a fait part de sa déception de voir le public condamner le travail de celui qu'elle considère comme un jeune homme très talentueux. Toutefois, les demandes du public étant ce qu'elles sont, elle a donné son accord pour mettre fin à l'exposition.
Les dix-huit peintures faisaient partie des premiers travaux peints par Colbert, et étaient disponibles à la vente. Aucun commentaire de Colbert n'a pu, de nouveau, être recueilli.

Documents de l'au-delà n°5

Une nouvelle étoile montante à San Francisco

Le Peintre Jonathan Colbert expose au Présidio

Le peintre et photographe dont on parle beaucoup ces derniers temps à San Francisco, Jonathan Colbert, âgé de 22 ans, exposera une collection de peinture au Palace of Fine Arts, au Présidio, ce mois-ci. M. Colbert, frais émoulu de la California School of Fine Arts, proposera 48 peintures, principalement axées sur la nature humaine. L'enseignant de Colbert, le Professeur Nicolas Robinson, qui a aidé à promouvoir l'exposition, a indiqué aujourd'hui que : « Colbert est un jeune homme très talentueux, l'un des meilleurs élèves que j'ai eu la chance d'avoir. Il devrait aller loin. »
Des artistes de premier plan et des propriétaires de galeries ont tous souligné à quel point le travail de Colbert était remarquable et qu'exposer à un si jeune âge prouvait le talent de l'artiste.
M. Colbert lui-même a indiqué être ravi de cette opportunité et a ajouté qu'il espérait continuer avec ses photographies de la ville de San Francisco plus tard cette année.
L'exposition ouvrira ses portes au public de 9 h 00 à 17 h 00 du lundi au samedi jusqu'au 26 de ce mois.

Documents de l'au-delà n°3

La nouvelle exposition choque

Jonathan Colbert condamné par les membres éminents de la communauté

Après avoir été ouverte deux jours durant seulement, l'exposition des travaux du peintre Jonathan Colbert, âgé de 22 ans, au Palace of Fine Arts au Présidio a été fermée au public en raison des sujets indécents traités dans ces œuvres.
Des groupes paroissiaux, des citoyens influents, des représentants du gouvernement, et des hommes d'affaire respectés ont en effectué ensemble une levée de boucliers contre la nature licencieuse et immorale de ces soi-disant œuvres d'art. Des peintures provocantes de femmes des rues.
Colbert, qui n'a pu être joint pour livrer un commentaire, a été, dit-on, très agressif dans ses propos contre la décision qui a été prise. Il a dû être escorté jusqu'à la porte du palace par des membres de la sécurité.
Le Professeur Nicolas Robinson, qui a aidé à mettre en place cette exposition, a indiqué qu'il n'avait pas idée de la nature de ces peintures, s'attendant au contraire à voir les magnifiques paysages de la grande cité de la baie peints par Colbert. Le Professeur Robinson a ajouté qu'il était très déçu par Colbert, qui avait des perspectives de carrière prometteuses jusqu'à ce que ces événements malencontreux surviennent.

Documents de l'au-delà n°4

Mon très cher Johnny,

J'espère vraiment que tu m'attendras pendant que je prends le taxi pour rentrer. Malgré ce que tu dis, les rues ne sont pas sûres, même si je ne critique pas ton goût pour Le Petit Prince et tout son charme Moulin Rouge. Au fait, aurais-tu trouvé ma brosse à cheveux ? Tu l'avais la dernière fois que l'on s'est vu, et à présent elle a disparu.

En ce moment, je t'attends à l'étage, dans cette chambre « spéciale » où j'ai posé pour toi et j'écris cette lettre. Il y a quelques minutes, j'ai essayé de partir, de prendre un taxi et de rentrer chez moi comme je t'ai dit, mais ces vagabonds terrifiants m'attendaient encore. L'un d'eux m'a attrapé, et a laissé une horrible tâche noire sur mon bras, là où sa main m'a touchée. Je vais rentrer à la maison, prendre un bain, et enlever cette crasse. J'ai besoin de rentrer.
Je me sens si fatiguée, incapable de me concentrer et les sons autour de moi me semblent étranges.
J'ai même du mal à écrire cette lettre.

Oh, Johnny, Je t'adore vraiment, mais tu peux être si dénué d'égards parfois, en laissant une pauvre jeune fille riche comme moi, seule dans la décadence de ce restaurant français.

Toujours pleine d'espoir,

Ta Clarisse

Documents de l'au-delà n°7

Yog-Sothoth est la clé et la porte. Yog-Sothoth est l'espace et le temps. Yog-Sothoth plus que tout, est le point où les dimensions se rencontrent. Ceux qui connaissent Yog-Sothoth se perdent là, car Yog-Sothoth les attire et les emprisonne à jamais parmi ses courbes fugitives et ses sphères changeantes.

Documents de l'Au-delà n°9

Yog-Sothoth possède un noyau, où les dimensions se rencontrent et où des transformations peuvent prendre place. Cependant, il arrive que la transformation ne soit pas toujours complète, et nous restons alors prisonniers des deux mondes. Être fragmenté entre deux mondes est un enfer encore plus grand que d'être entièrement déplacé dans une dimension que l'on n'a pas choisie.

Documents de l'Au-delà n°10

Extrait du chapitre 18 : les Chamans du grizzli

Les tribus costanoannes, miwoks et ohlones de la Bay Area savaient toutes que les chamans du grizzli pratiquaient leurs rites à un endroit nommé Pebble Hill, et que cet endroit était une source d'esprit du mal gigantesque et terrible. Ces esprits volaient les esprits de ceux qui pénétraient sur leur territoire, même si ces phénomènes ne survenaient que durant des laps de temps très courts, habituellement tous les trois à huit ans. Les chamans du grizzli qui vénéraient les esprits de Pebble Hill pouvaient invoquer ces êtres terrifiants, connus sous le nom de Clé et de Porte. Cependant, les chamans étaient immunisés à la maladie associée à Pebble Hill. Ils levaient leurs couteaux de métal pur et appelaient des démons terribles qu'ils appelaient les Fantômes Qui marchent, des démons qui pouvaient les faire voyager entre la Terre et les royaumes des esprits. On disait alors que le seul moyen de contrer la malédiction était de pénétrer volontairement dans le royaume des esprits, et d'y trouver la piste menant à la source qui montrait le chemin du retour.

Documents de l'Au-delà n°11

Traduction d'un extrait de la traduction latine du Nécronomicon effectuée par Olaus Wormius

Il est également inexact de croire que l'homme est le plus ancien ou le dernier des maîtres de la Terre, ou que la majeure partie de vie et de substance sur Terre se déplace toute seule. Les Anciens furent, les Anciens sont, et les Anciens seront. Non pas dans les espaces que nous connaissons, mais entre eux. Ils s'y déplacent sereins dans leur puissance primordiale, sans dimension et invisible à nos yeux. Yog-Sothoth connaît le portail. Yog-Sothoth est le portail. Yog-Sothoth est la clé et le gardien du portail. Passé, présent, futur, tous sont un dans Yog-Sothoth. Il sait où les Anciens surgirent, et sait où ils surgiront de nouveau. Il sait où ils ont foulé les champs terrestres, et où ils les foulent encore, et pourquoi personne ne peut les voir tandis qu'ils marchent. Grâce à leur odeur, les hommes peuvent parfois avoir conscience de leur présence, mais personne ne connaît leur apparence, en ne parlant que des traits qu'ils ont transmis à l'humanité. Il en existe un grand nombre, dissemblables comme l'Eidolon le plus pur est éloigné de cette forme que l'on ne voit ni ne sent qui est Eux. Ils marchent, invisibles et malveillants, et nichent dans des endroits reculés, où les Mots ont été prononcés et les Rites hurlés à leurs Saisons. Le vent baragouine avec leurs voix, et la terre murmure avec leur conscience. Ils courbent la forêt et écrasent la ville, cependant ni la forêt ni la ville ne peuvent voir la main qui châtie. Kadath, dans ses désolations froides, les a connus, mais quel homme connaît Kadath ? Le désert de glace du sud et les îles englouties de l'Océan cachent des pierres sur lesquelles leur sceau est gravé, mais qui a contemplé la ville glacée engloutie ou les tours depuis longtemps scellées, couverte d'algues et de bernacles ? Le Grand Cthulhu est leur cousin, mais il ne peut les surveiller que furtivement. Ia Shub-Niggurath ! Tu dois savoir qu'ils sont engeance et malignité. Leurs mains sont sur ta gorge, pourtant tu ne les vois pas. Et leurs demeures ne font qu'un avec ton seuil gardé. Yog-Sothoth est la clé de la porte, là où les sphères se rencontrent. L'homme dirige aujourd'hui là où dirigeaient autrefois. Ils domineront de nouveau où l'homme domine à présent. Après l'été vient l'hiver, après l'hiver vient l'été. Ils attendent, patients et puissants, car ici ils régneront de nouveau.

Documents de l'Au-delà n°12

De l' entrée principale,
Tout droit 345 pas
A gauche, 213 pas
A droite, 905 pas
A droite, 34 pas
A gauche, 120 pas
En bas, 400 pas
S' arrêter, tourner à gauche
Et contempler

Documents de l'Au-delà n°14

Dr Barrow : à présent, dites-moi ce que vous voyez.

Patient (interrompt le docteur) : les sphères, les courbes, sans fin et partout. Les sphères, les sphères, la sphère

Dr Barrow : Que pouvez-vous me dire à propos ?

Patient (interrompt le docteur) : Ca me tient, s'il vous plaît, ça me tient Si quelqu'un est là, aidez-moi, je vous en prie

Dr Barrow : Qui pensez-vous . ?

Patient (interrompt le docteur) : Juiss perdu, Juiss fou. Oh, mon dieu, aidez-moi, quelqu'un ! sauvez-moi ! la Source ! la Source !

Dr Barrow : Vous m'entendez ? Est-ce que vous percevez ma présence, au moins ?

Patient : Yog-Sothoth ! Yog-Sothoth ! La source, c'eeest le seul moyen ! Si seulement le chaman du grizzli me laissait

Documents de l'au-delà n°8

Nouvelle disparition dans le Tenderloin

Le restaurateur controversé Parker Biggs toujours porté disparu

M. Parker Biggs, propriétaire et gérant du Petit Prince, un restaurant « français » situé dans le quartier du Tenderloin, est porté disparu depuis quelques jours, et la police suspecte à présent quelque mauvais coup. M.Biggs, qui possède un passé haut en couleur, comportant de nombreux délits, n'a pas été vu depuis un certain temps. Il a de nombreux ennemis connus, et la police privilégie la thèse du règlement de compte.
Le jour précédant la disparition de M.Biggs, il se serait plaint de migraines, de troubles de la vue et de fourmillements. Les policiers pensent que ces signes tendent à prouver qu'il était soit sous l'influence de la drogue, soit empoisonné. La dernière fois que M. Biggs a été vu, il s'éloignait de son restaurant à pied, tard dans la nuit, après qu'un incident l'ait opposé à des clients inhabituels, sans que cela puisse être lié à sa disparition.
Quiconque possède des renseignements quant à l'endroit où pourrait se trouver M. Biggs est encouragé à contacter sans plus attendre le San Francisco Police Department.

Documents de l'au-delà n°13



Index

A

Aéroports 15
Ah Ho Lung 53
Albert Shiny 76
Alcatraz (Ile d') 26
Aliénés en Californie 37
Ambrose Bierce 107
AMORC 95
Anarchistes 41
Angel Island 78
Apothicaires 56
Archives des naissances et des décès 25
Archives 25
Asiles d'aliénés 35
Autoroutes 15

B

Bains de Sutro 113
Banques 42
Barbary Coast 116
Bart Crawley 41
Baseball 112
Bibliothèque (CAS) 47
Bibliothèque Bancroft 74
Bibliothèque militaire Hoover 72
Bibliothèque principale de San Francisco 31
Boxe 112
Bus 49

C

Cable Cars 48
California Academy of Science 46
California Palace of the Legion of Honor 44
California School of Fine Arts 32
Catacombes 56
Cathédrale St Mary 39
Chamans du grizzli 12
Chemin de fer 15
China Mary / Ah Toy 56
Chinatown 52, 20
Chinese Hospital 53
Chinese Presbyterian Mission House 56
Cimetière national 24
Cimetières 41
Civic Center 25
Clark Ashton Smith 109
Cliff House 113
Climat 13
Cogswell Polytechnical College 32
Coit Tower 43
Collection africaine de Julius Mardsen 23
Collection permanente (CAS) 46
Collection Sutro 31
Collection Zebulon Pharr 84
Combattants Tongs 53
Comités de Vigilance 26
Conservatoire de Musique de San Francisco 33
Crimes remarquables des années 1920 28
Crissy Field 24
Culte profond de Lang-Fu 97
Curtis Webb 21
Cypress Lawn 41

D

Delta de la Sacramento River 88
Désastres survenus à Half Moon Bay 89
DeYoung Museum 47
Docteur Eric Lane 24
Donaldina Cameron 60
Downtown/ Financial District 20
Dr Hans Dieter 75

E

Église Old St Mary's 39
Empereur Norton 106
Entité Paramentale 96
Établissements psychiatriques 37
Exhumation massive 41
Expéditions 45
Exposition internationale Panama-Pacifique 113

F

Failles 65
Ferries 16, 49
Filles de Joie 53
Fisherman's Wharf 43
Fort Point 24
Fort Winfield Scott 24
Fouilles archéologiques 72
Francs-maçons 94
Fumeries d'Opium 53

G

Géographie 13
Gloria Hurtado 99
Goat Island 80
Golden Gate College 32
Golden Gate Park 44
Gouvernement 24
Grimoires et Sortilèges Nestariens 100
Gyaa-yothn 91

H

Half Moon Bay 87
Hastings College 33
Helman Carnby 80
Hôpitaux privés 37
Hôpitaux publics 35
Hôpitaux 38
Hospital Cove Quarantine Station 80
Hôtel Fairmont 35
Hôtel St Francis 34
Hôtels 33

I

Iles Farallone 81
Incendie de Berkeley 66
Incendies à San Francisco 66
Indigènes 11
Institut de mécanique 31

J

James R. « Sunny Jim » Rolph 25
Jesuit College 33
John Carnby 79
John Drake 26
John McLaren 46
Jours fériés chinois 58
Julius Marsden 22

K

Kitab Al-Azif 79

L

Lang-Fu 97
Le savant fou de San Quentin 83
Lieux de culte (Chinatown) 58
Loge unie des Théosophes 94
Loi et ordre 25
Lotta's Fountain 44

M

Magasin d'antiquités rares de Quatre-Yeux Fat 57
Maison de George Davidson 32
Maison Winchester 104
Mammy Pleasant 104
Manoir Carnby 76
Marché clandestin 57
Mater Tenebrarum 96
Meurtre de Boss-Missy 28
Meurtre de la crêpe 28
Miles Winthrop 86
Mission District 21
Mission Dolores 39
Mont Shasta 88
Mont Tamalpais 86
Musée d'anthropologie de Phoebe Apperson Hearst 73

N

Naufrages 86
Nécropole de Colma 41
Nestar Mobedan Mobed 99
New World Incorporated 21
Nob Hill/Pacific Heights 21
North Beach 21

O

Observatoire Lick 78
Old US Mint 42
Ouvrages du Mythe (Zebulon Pharr) 85

P

Pacific School of Religion 74
Palace Hôtel 33
Panoramas 43
Pearl Beach 86
Peuple-Chat du mont Tamalpais 87
Philo T. Farnswoth 108
Pinkerton National Detective Agency 95
Piste de course de Tanforan 112
Poison de Dépérissement de Mergawe 24
Police de Berkeley 74
Ponts 16
Ports 14
Présidio 22
Presse 29

R

Radio 90
Randolph Coutts 84
Red rock 80
Résidence Marsden 22
Richmond District 22
Robert Ripley 109
Rutherford McLean 32

S

Sadakichi Hartmann 108
Salles de jeu 53
Samuel Dashiell Hammet 108
San Quentin (prison fédérale de) 81
San Simeon 30
Sausalito 86
Six Compagnies 53
Sorcier k'n-yan 90
Speakeasies 116
Station de recherche de la NWI 75
Steinhart Aquarium (CAS) 47
Stérilisation 36
Stupéfiants dans les années 1920 60
Survivants des flammes 67

T

Tapisserie de l'Infini 97
Temple de Rhon-Paku 99
Temple Emanu-El 40
Tenderloin 116
Théorie de Gertrude Atherton 10
Tien Wu 61
Tong Kung Tow 97
Tramway municipal 48
Trésor de Drake 107

U

Université de Californie 72
Université de Leland Stanford jr. 70
Université Lincoln 33
Universités 32

V

Ville Sainte 95
Villes principales de la Bay Area 81

W

Wan Lo 52
William Randolph Hearst 29, 30
Wobblies 41



Par-delà

les Montagnes Hallucinées

Les Secrets de San Francisco

1920

San Francisco, la ville la plus cosmopolite de la côte ouest des États-Unis. Connue pour son Golden Gate ouvrant sur l'Océan Pacifique, apogée de la Destinée Manifeste et base de départ de la ruée vers l'or de Californie, la cité regroupe la plus grande diversité ethnique en Amérique. Elle déborde de vie, d'histoires et de cultures : Chinatown, la city, la baie, Alcatraz…

À l'aube du XX[e] siècle, un tremblement de terre fait table rase de son passé tumultueux et anarchique. Pour faire table rase d'un passé tumultueux et anarchique, on regroupe criminels et aliénés dans des endroits sordides et on enfouit sous la ville nouvelle des lieux situés au-delà de la compréhension humaine. Mais d'étranges sociétés subsistent et rien n'altère la pratique des cultes inconnus ramenés des quatre coins du monde par les émigrants et les fugitifs de tous les pays. De plus, les légendes de la région lui confèrent des proportions mythiques.

Les *Secrets de San Francisco* fournit la toile de fond nécessaire à une campagne se déroulant dans la Bay Area des années 1920. Il comprend des données géographiques et historiques ainsi que les portraits de figures historiques, dont certaines ont correspondu ou collaboré avec H.P. Lovecraft. Ce manuel propose également quatre scénarios originaux et devient le supplément indispensable aux investigateurs séjournant sur la côte ouest des Amériques.

Prix public conseillé 36 €





WWW.SANS-DETOUR.COM

